¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro GAMER

AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS

HEAD OVER HEELS

JON RITMAN NOS CUENTA CÓMO SE GESTÓ SU OBRA MAESTRA

EN EL INTERIOR

DUKE NUKEM 3D | TURRICAN II | TETRIS
TOP 25 NEO-GEO | PSYCHONAUTS | TRANTOR
RESIDENT EVIL 4 | JET SET WILLY



STREET FIGHTER II

25 AÑOS DE COMBOS: CÓMO SE HIZO, TODAS LAS ENTREGAS, LAS MEJORES Y PEORES VERSIONES

LA HISTORIA DE Nintendo®

ÉXITOS Y FRACASOS

wipEout 2097

VEHÍCULOS IMPOSIBLES Y MÚSICA ELECTRÓNICA

TRES ROUNDS DE NOSTALGIA:

IKARI WARRIORS
CONVERSIONES Y SECUELAS DEL SHOOTER SELVÁTICO DE SNK

LA RECETA DE DR. MARIO
UN CUARTO DE SIGLO ENTRE PASTILLAS DE COLORES

SEGA RALLY, REY DEL BARRO
¿POR QUÉ SEGUIMOS OBSESIONADOS CON LA RECREATIVA DE AM5?

retro GAMER

Coordinador: **Bruno Sol**

Colaboradores: **John Tones, Bruno Louviers, Marcos García, Sara Borondo, Juan García, Javi Sánchez, Marçal Mora, José Manuel Fernández, Jesús Relinque**

Maquetación: **Manuela Hernández**

EDITA **AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.**



Director General: **Manuel del Campo**
Director del Área de Videojuegos: **Javier Abad**
Director de Arte: **Abel Vaquero**
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio: **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones: **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital: **Miguel Castillo**
Marketing: **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial: **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales: **Jessica Jaime**
Equipo Comercial: **Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Juan Carlos García, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan** y **Estel Peris**

REDACCIÓN Y PUBLICIDAD

C/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid
Tel. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES

Tlf. 902 540 777 Fax. 902 54 01 11

DISTRIBUCIÓN

S.G.E.L. Tel. 91 657 69 00

DISTRIBUCIÓN PARA HISPANOAMÉRICA

Hispamedia, S. L. Tel. 902 734 243

IMPRESIÓN ROTOCOBRHI

Tel. 91 806 61 51

Depósito legal: M-40540-2011
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Printed in Spain

SUMARIO

>> Retro Gamer 15 Handsome fighters never lose battles





8





STREET FIGHTER II

Se cumplen 25 años de la aparición de la recreativa que redefinió para siempre el género. Te contamos cómo se creó el clásico y valoramos los mejores y peores ports.

74

Head Over Heels

La obra maestra del tándem Jon Ritman-Bernie Drummond.



36

Ikari Warriors

Tanques, pirotecnia y hombres sin camisa en uno de los mejores shooters de la historia.





60

Duke Nukem 3D

Rendimos honores a nuestro macarra favorito.

ENTREVISTAMOS AL PADRE DE PAC-MAN

EL PROFESOR TORU IWATANI NOS HABLA DE SU MÍTICA CREACIÓN

El pasado mes de diciembre, nuestro compañero David Martínez (Redactor Jefe de Hobby Consolas) tuvo la oportunidad de entrevistar, en las oficinas centrales de Bandai Namco en Japón, a Toru Iwatani, el genio que creó a *Pac-Man* en aquel lejano 1980. Habríamos estado conversando horas con él, pero esto es lo que nos contó antes de que los miembros del equipo de seguridad nos echaran por pesados...

Cuando diseñó a *Pac-Man*... ¿Pensaba en dotarle de una personalidad, como hemos visto después en otros juegos y en los shows de TV?
Cuando estaba diseñando *Pac-Man*, no tenía intención de agregar personalidad al protagonista del juego. En realidad, quería un personaje lo más simple posible, que sólo se dedicase a comer. Quería que hiciese cosas buenas, y de hecho se pensó en la idea de Pac-Man comiendo armas, porque son una cosa mala. Incluso las armas que poseen los policías.

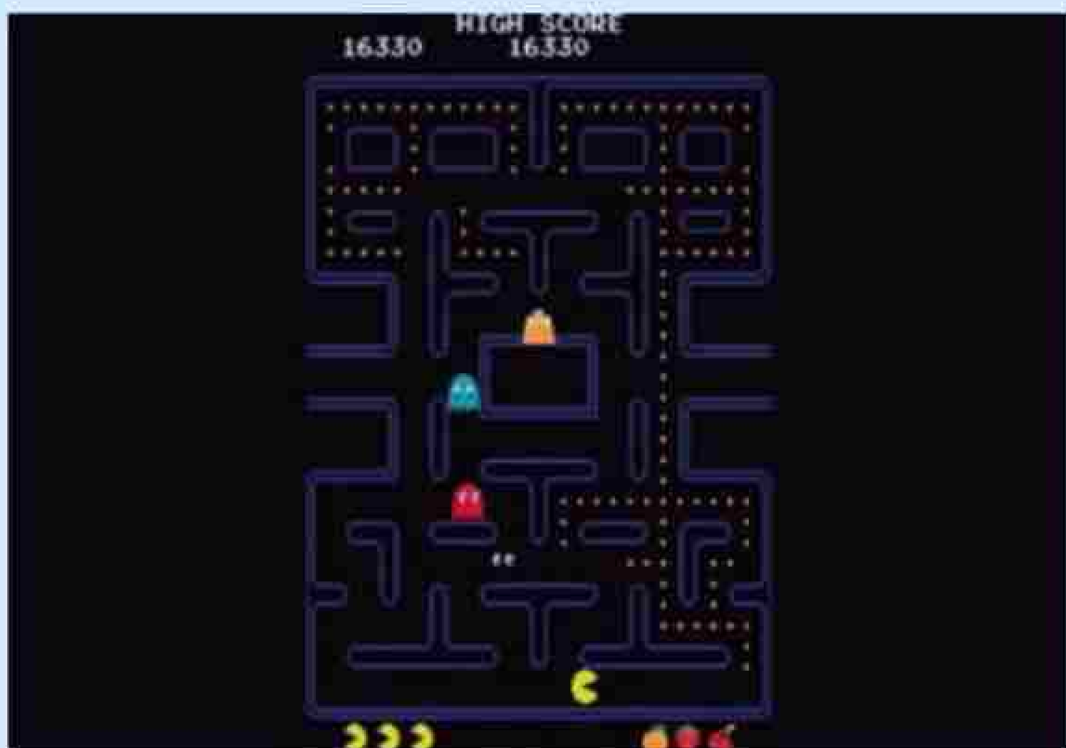
¿El concepto de un juego basado en comer, fue bien recibido por la compañía o tuvo que enfrentarse a alguien que pensase que, por ejemplo, combatir a los *Space Invaders* era algo más épico?
En aquel tiempo, en realidad, Namco acaba de comenzar su andadura en el desarrollo de videojuegos y no había una política específica acerca de cada título. Confiaban al 100% en lo que hacía cada creador. Era una generación muy joven y en ese momento yo era el jefe del proyecto, así que ellos no me podían juzgar. Tuve absoluta libertad al desarrollar este juego.

¿Qué sintió cuando los jugadores alcanzaron el nivel 256 y descubrieron que el juego estaba roto? ¿Le hubiera gustado volver atrás y cambiarlo o dejarlo como está?
Incluso si pudiese retroceder en el tiempo hasta aquella época no creo que exista tanta gente capaz de llegar al final del juego, al nivel 256. Pensaba que habría gente que llegaría al nivel 50 o así, eso está bien, pero no que llegasen al final. Para ser honesto, nunca preparé niveles después del 256 así que técnicamente hablando no se trata de ningún bug, sino que así es la última fase de *Pac-Man*. Hoy en día ya hay más gente que ha terminado *Pac-Man*, pero no me preocupa cómo para arreglarlo.

¿Cree que todavía había formas inexploradas de jugar a *Pac-Man*, como el juego de Game Cube en que cuatro jugadores podían hacer de fantasmas?
Se supone que Pac-Man siempre está comiendo algo, y por eso no deja de mover su boca, pero también podría estar cantando, ¿por qué no? Sería algo muy divertido, verle en un juego musical.

¿Cuáles son, en su opinión, la mejor y la peor versión de Pac-Man que se han hecho?
Sólo puedo contestar acerca de los juegos que yo he creado, porque no estaría bien hablar del trabajo de otras personas. En realidad no me gustaría criticar a *Pac-Man* de ningún modo, porque también hay más gente del equipo que colaboró haciendo el juego, y no quiero criticar su trabajo. Pero mi favorito es *Pac-Land*, que era un juego de scroll horizontal. En realidad hay una frase de Shigeru Miyamoto, de Nintendo,

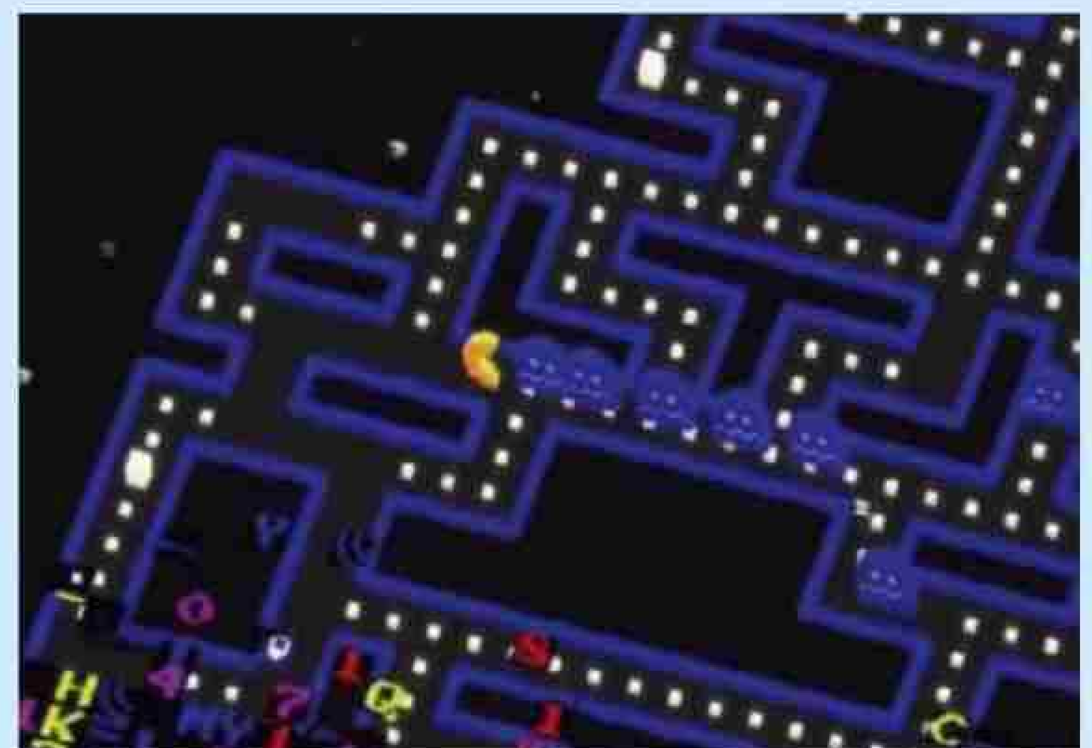




» Pocos juegos han logrado convertirse en iconos culturales, y el entrañable Comococos (como lo llamábamos los chavales de la época) es uno de ellas.



» Aunque no gozó del mismo impacto que el original, Iwatani cita a *Pac-Land* como su entrega favorita de la franquicia. Atención a los fantasmas automobilistas.


» El voraz Comecocos sigue en plena forma, como lo demuestra el reciente lanzamiento del adictivo *Pac-Man 256* (toma guiño al bug del original).





» *Master of Orion 2* está considerado el cénit de la franquicia y uno de los mejores exponentes de la estrategia 4X.



» El *Master of Orion* original, al igual que las dos secuelas, estará incluído en la Edición Coleccionista del reboot, que ya está disponible en Early Access.

EL RETORNO DE MASTER OF ORION

EL REMAKE DE WARGAMING INCLUIRÁ LAS ENTREGAS ORIGINALES.

Unos días antes de cerrar esta edición tuvimos la oportunidad de viajar a Londres para probar el remake del mítico *Master of Orion* que Wargaming (los creadores del fenómeno *World of Tanks*) acaba de lanzar en Early Access a través de Steam y GOG. ¿Retro Gamer probando juegos modernos? ¿Nos hemos vuelto locos? Bueno, tiene una explicación. Junto al reboot que firman los argentinos NGD Studios, la Edición Coleccionista de *Master of Orion* incluirá las tres entregas originales, además de diseños retro pixelados para dotar de un toque Old School a nuestras naves.

Master of Orion está considerado uno de los mayores exponentes del género estratégico 4X (eXplorar, eXpandir, eXplotar y eXterminar). La primera entrega se lanzó al mercado en 1993, de la mano de MicroProse en MS-DOS y Mac, y nos permitió enfrentarnos a diferentes razas para construir, por todos los medios, un imperio galáctico, El éxito del juego se tradujo en la aparición de dos secuelas más. La primera de ellas, *Master of Orion II: Battle of Antares*, está considerada hasta ahora como el cénit de la saga. Vió la luz en 1996 para PC y Mac (en este caso un año después), y sigue siendo tan popular que sus fans aún continúan echando partidas online.

La tercera entrega, *Master of Orion 3*, llegaría en 2003 a PC y Mac con el sello de Infogrames, aunque no tuvo una acogida muy cálida por parte de los usuarios, debido a los bugs y los problemas con la IA.

Tras la quiebra de Atari, Wargaming (fans absolutos de los originales, tal y como nos confesaron) se hicieron con los derechos del juego y encargaron su desarrollo a NGD Studios a través de WG Labs, una nueva división de la compañía dedicada a apoyar el desarrollo de estudios externos.

¿Qué podemos esperar de este nuevo *Master of Orion*, además de un festín de nostalgia con los originales? Pues una IA mejorada, nuevas razas que encarnar (y conquistar) a lo largo de 100 sistemas solares, una banda sonora orquestal creada por el compositor del juego original (David Govett) y un reparto de voces de lujo, entre los que se incluye Mark Hamill, Alan Tudyk, Michael Dorm o Robert Englund. En el próximo número os ofreceremos un completo reportaje sobre la historia de esta franquicia.



» En *Master of Orion* podremos encarnar a diferentes razas (de momento se han confirmado más de 10, pero habrá más) para conquistar el Espacio.



» Este remake nos permitirá dotar a nuestras naves con un diseño retro, para revivir con una dosis extra de nostalgia aquellas batallas por turnos de los años 90.

LARGA VIDA AL AMSTRAD

BARCELONA ACOGERÁ LA PRIMERA FERIA DEDICADA AL MÍTICO CPC.

¿Creciste con un Amstrad 464 o (si eras rico) con un 6128 con unidad de disco? ¿Sufriste aquellas horrendas conversiones directas de Spectrum? ¿Sacaste pecho ante tus amigos por los ports de *Gryzor* y *Renegade*? Pues el próximo 16 de abril tienes una cita en Barcelona, en la primera edición de Amstrad Eterno, toda una jornada de amor y conferencias dedicadas en exclusiva al ordenador creado por Alan Sugar y sus minions.

El evento tendrá lugar en el barrio de Sant Andreu, y más concretamente en el Espai Josep Bota, una antigua fábrica del siglo XIX. Un marco a la altura del mítico ordenador de 8-bits, que reunirá a lo más granado de los desarrolladores españoles de la época: Alberto J. González (New Frontier y Bit Managers), Jose Antonio Martín (Creepsoft y Dinamic), Ricardo Cancho (Topo Soft), Raúl Ortega Palacios (Dinamic), Víctor Ruíz (Dinamic), Javier García Navarro (Genesis Soft e Iber Soft), José Vicente Pons (Opera Soft y Comix) y Luis Rodríguez Soler (Dinamic). La lista se completa con tres ilustradores míticos: Alfonso Azpiri, Juan Gímenez y Enrique Ventura.

Las ponencias tendrán el formato de mesa redonda y se dividirán entre programadores, músicos, ilustradores y grafistas.

El evento, organizado por Un Pasado Mejor y Retromaniacs, incluirá además exposiciones, talleres y stands de desarrolladores homebrew.

El máximo rival del Amstrad también estará representado en la feria gracias a El Mundo del Spectrum, que llevará a Barcelona un completo arsenal de ordenadores. Teniendo en cuenta que algunos de ellos estaban facturados por la propia Amstrad, habría sido injusto dejarles fuera. También podéis llevar de casa un Commodore 64 y así recrear las peleas de recreo de los 80.

El evento es totalmente gratuito, asi que no perdáis la ocasión de descubrir cómo se hicieron algunos de vuestros juegos favoritos de labios de sus creadores. Un consejo: llevad un cargamento de juegos para que os los firmen sus autores, porque va a ser una oportunidad única.



¿UN BARBARIAN PARA MASTER SYSTEM?

CIMMERIAN RECREARÁ EL MÍTICO JUEGO DE PALACE SOFTWARE EN LA CONSOLA DE 8-BITS DE SEGA.

Un coloso de nacionalidad francesa conocido bajo el pseudónimo de Ichigobankai ha puesto patas arriba la escena homebrew al anunciar, en el foro de Gamopat, las primeras imágenes de *Cimmerian*, un port para Master System del clásico *Barbarian* de Palace Software. De momento solo ha desvelado un par de pantallas y ha adelantado algunas de las características que tendrá el juego, tales como un modo historia y un versus (preparaos para volver a decapitar cabezas) y 8 (o 9, aún está por confirmar) arenas distintas. La fijación de los franceses por este clásico no deja de sorprendernos. Hace un par de años surgió del país vecino una adaptación para Mega Drive, que incluso se llegó a poner a la venta en formato físico, con la legendaria portada de Maria Whittaker incluída. Aunque este port para Master System tiene mucha mejor pinta a nivel gráfico. Va siendo hora de ir desempolvando el Everdrive de MS o MD, por si acaso.



SIR ARTHUR DEBUTARÁ POR FIN EN LA GX4000

BAJO EL TÍTULO DE GHOULS 'N GOBLINS, PROMETE DEJAR EN EVIDENCIA AQUELLA CONVERSIÓN DE ELITE PARA CPC

Otro clásico que cobra nueva vida gracias a la escena homebrew, y más específicamente gracias a un señor llamado Nemo Kantio, que se está encargando de crear una adaptación del *Ghosts'n Goblins* de Capcom para la consola GX4000.

En su canal de youtube pueden verse las tres primeras fases del port, que tienen una pinta espectacular, pese a no tener sonido. Sin duda suponen una mejora sustancial respecto a la conversión oficial para Amstrad CPC que lanzó Elite en su día, en la que (entre otras taras) el pobre Sir Arthur solo podía soportar un impacto de los enemigos. Aun así tampoco podemos quitar mérito al tamaño de sus sprites, creados por Stu Pickford (el padre de *Plok*) cuando solo era un adolescente. Nemo Kantio acaba de publicar una alpha con un nivel, asi que ya estáis tardando en ejecutar el emulador de Amstrad.



» Este port de *Ghosts'n Goblins* para la consola GX4000 tiene una pinta alucinante.



» La portátil ha sido diseñada por Rick Dickinson, quien diseñó el ZX Spectrum.

ZX SPECTRUM VEGA SE HACE PORTÁTIL

SIR CLIVE SINCLAIR Y RETRO COMPUTERS PREPARAN UNA VERSIÓN PORTÁTIL DEL ZX

Aún nos estábamos decidiendo entre el ZX Spectrum Vega y el Recreated ZX Spectrum de Elite, cuando Sir Clive Sinclair ha contraatacado al anunciar una handheld basada en su inmortal creación. El invento se presentó hace 17 días en la página de crowdfunding Indiegogo y ya lleva recaudados más de 312.000 libras de las 100.000 que se había marcado Sir Clive y Retro Computers Ltd como meta.

Bautizada como Sinclair ZX Spectrum Vega +, esta handheld está siendo diseñada por Rick Dickinson, responsable de los diseños industriales del ZX 80, ZX 81 y ZX Spectrum.

La máquina incorpora una pantalla LCD fabricada por Sharp, capaz de reproducir la resolución nativa del ZX Spectrum (256x192) con el mínimo borde negro. Se podrá ajustar el brillo de la imagen para ahorrar batería y es compatible con la paleta mejorada ULAplus. Podremos cargar nuestros juegos favoritos a través de Micro SD o disfrutar directamente con los 1.000 juegos originales, y licenciados, que incorpora en memoria. Y además podremos ejecutar pokes en ellos.

El Sinclair ZX Spectrum Vega + dispondrá de un teclado virtual mejorado, podremos guardar la partida en cualquier momento y retomarla en el mismo punto e incluso destacar nuestros juegos favoritos dentro de la lista para acceder más rápidamente a ellos desde el menú. También incorpora una salida de cascos de 3.5 mm y soporte para teclados externos. Esta salida de cascos también puede utilizarse como conexión A/V para conectar la portátil a una tele de tubo, tanto PAL como NTSC.

En la página de Indiegogo encontraréis más información sobre las características de la consola, así como de las diferentes opciones de micromecenazgo que ofrece. Además, fabricarán una serie limitada de la portátil, en tres colores (rojo, blanco y azul). La consola tiene un precio de 100 libras, aunque también es posible adquirir en la web algunos prototipos a mayor precio.

¿Tiene sentido lanzar algo así cuando el Spectrum puede emularse desde cualquier móvil? El éxito de la campaña de crowdfunding parece dar la razón a Sir Clive. Desde luego, es mucho más bonita que un Android.


» A Dave Needle le debemos el Amiga, la Lynx y la 3DO. Pocas personas han dejado tanta huella en esta industria.



DOS GRANDES PÉRDIDAS

DESPEDIMOS A DAVE NEEDLE, PADRE DE LA LYNX Y LA 3DO, Y A AKIRA SAITO, DE M2.

La industria del videojuego está de luto por el fallecimiento de dos genios. El pasado 20 de febrero moría Dave Needle, uno de los ingenieros responsables de la creación del Commodore Amiga y co-creador de la Atari Lyx y la 3DO. Ese mismo día, el presidente de M2, Naoko Horii, anunciaba en el blog de la compañía el fallecimiento de Akira Saito, quien había demostrado su talento en el departamento de sonido desde los tiempos de la GBA hasta las recientes entregas de Sega 3D Classics para 3DS.





NUEVAS JOYAS PARA NUESTRA BIBLIOTECA

HÉROES DE PAPEL LANZA EL SEGUNDO VOLUMEN DE LA HISTORIA DE NINTENDO Y LA LEYENDA FINAL FANTASY VIII

Llevábamos mucho tiempo esperándolo, pero por fin ya está en las librerías *La Historia de Nintendo: 1980-1991*. Florent Gorges se centra esta vez en la creación de las míticas Game & Watch y todas sus variantes. Un libro estupendo no solo para coleccionistas (cada máquina tiene su propia página donde especifica las diferencias por territorio y el precio que alcanzan en las subasta online), sino para cualquiera que quiera averiguar de dónde surgieron ideas tan revolucionarias como el D-Pad o el diseño de concha de la 3DS. Héroes de Papel también ha anunciado la inminente publicación de *La Leyenda Final Fantasy VIII*, en el que Rémi López analiza la creación y las claves del memorable RPG de Square Enix. El libro, por cierto, se acompaña de un prólogo de nuestro compañero Alberto Lloret, todo un veterano de la prensa especializada.

Tanto si trabajabas en una secuela como en la competencia, o si simplemente te dedicabas a dilapidar tu sueldo en la máquina, lo cierto es que Street Fighter II cambió los videojuegos para siempre.





ESPECIALES
(WW) Hadoken:
↓↘→
(WW) Shoryuken:
→↓↘
(WW) Tatsumaki Senpukyaku:
↓↙←
(HF) Kuchu Tatsumaki Senpukyaku:
↓↙← (en el aire)
(SU) Shakunetsu Hadoken:
←↙↓↘→
SUPER MOVIMIENTO
(ST) Shinku Hadoken:
↓↘→↓↘→

S*treet Fighter* fue un juego que causó impacto, pero no de forma extraordinaria. Fue popular en parte gracias a su mueble con botones sensibles al impacto de los golpes (un artilugio que ayudó a desarrollar Atari), y no funcionó nada mal en salones recreativos. Es más: SNK fichó a Takashi Nishiyama y Hiroshi Matsumoto, director y planificador del juego respectivamente. Con todo, no fue un título tan extraordinariamente influyente como para pedir a gritos una secuela.

Como resultado, Capcom se vio a sí misma ante un dilema: había establecido la marca *Street Fighter* y había cierta expectación, así que debía explotarla de alguna manera. Pero los creadores principales del juego se habían ido a SNK, y tampoco era el mejor momento para el género de la lucha uno-contra-uno. Ni en las recreativas ni en casa salían títulos de calidad dentro del género, pasados ya un par de años desde el éxito de títulos como *Yie Ar Kung-Fu, Way Of The Exploding Fist* o *International Karate*.

Por eso los dos primeros juegos creados a rebufo del éxito de *SF* no eran de competiciones de lucha. *Final Fight* era un juego de acción lateral que se fijaba más en *Double Dragon*, titulado originalmente como *Street Fighter '89*. Un año después, el infame *Street Fighter 2010* llegó a NES, explotando el por entonces muy en boga estilo del shooter plataformero futurista.

Y al igual que Capcom no terminaba de decidirse a continuar con *Street Fighter*, otros desarrolladores tampoco lo veían como una fuente de inspiración. "Recuerdo la primera vez que jugué con la máquina de *Street Fighter*, con esos botones gigantes, y me encantó (pese a los botones)," dice Michael Latham, que más adelante crearía juegos de lucha para Activision y Sega. Pero los clásicos seguían siendo la referencia clave para el género. "1984 fue el año en el que ▶

Art Attack

Mick McGinty nos habla de sus diseños originales de Street Fighter II.

¿Cuánto material de referencia te dieron para esta primera ilustración?



Casi ninguno. Apenas un par de Polaroids que habían hecho en la fábrica y que me envió Denny Moore. Los personajes que me mandaron estaban todos en formato digital. La idea para el fondo fue mía, ellos solo dijeron: "Estamos con un proyecto llamado *Street Fighter*, que está teniendo mucho éxito en Japón, y queremos una imagen de estilo americano para poder usarlo en la promoción." Pensé en un callejón iluminado de forma dramática, con cubos de basura volcándose y una pared de ladrillos al fondo.

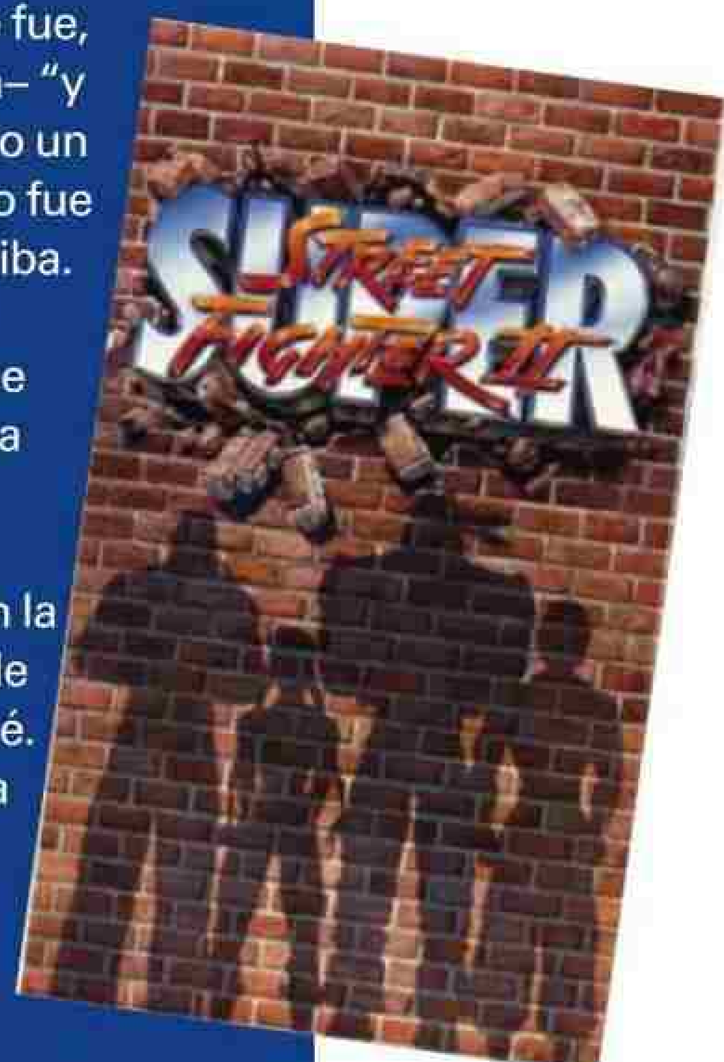
Me dieron incluso la posibilidad de escoger los personajes que aparecerían y el que más me gustaba era Blanka: su bola de cañón vendría estupendamente para aparecer desde la izquierda.



El dibujo de *Turbo* es uno de mis favoritos, no sé por qué. Supongo que porque es sencillo. Recuerdo hacer un par de bocetos, que Denny Moore los llevó a Capcom y que le dijeron, 'Queremos este ataque, pero con puñetazos.' Les gustaba el rollo de los 'puños fantasma,' y yo lo que había hecho era un único puñetazo directo a Sagat. Pero también era buena idea: se entiende con claridad y los personajes se ven bien. Estuve consultando revistas de culturismo e intenté hacer a E. Honda muy grande y musculoso (especialmente en los hombros), e ir más allá de ponerle un montón de capas de grasa. Me dijeron: 'No te cortes, haz muy malencarados a los personajes: son lo mejores luchadores del mundo y se están reventando a golpes.'

Y hay un tercero muy distinto, solo con siluetas...

En realidad, este dibujo iba a tener simplemente el logo de *Super SF II*. Denny me dijo cuando ya estaba con él: 'Vale, quieren que rehagas este logo de *SF II* en óleo' –ahí lo que hice fue, literalmente, copiar lo que me dieron– "y que tenga la palabra SUPER haciendo un agujero en el muro por detrás." Y eso fue lo único que hice, solo la parte de arriba. Pero más tarde volvieron a ponerse en contacto conmigo: 'Queremos que hagas el muro más grande, y que una luz dibuje las sombras de algunos personajes en la pared de ladrillos'. Recuerdo al jefe indio y a la chica con la boina, me recordaba a una especie de artista marcial de Cuba, no sé por qué. Si lo piensas, la verdad es que es una ilustración bastante extraña.





» [Arcade] La meditación ha hecho mucho por el ardiente temperamento de Dhalsim.

LAS CLAVES

WW Street Fighter II **CE** Street Fighter II': Champion Edition
HF Street Fighter II' Turbo: Hyper Fighting **SU** Super Street Fighter II
ST Super Street Fighter II Turbo



» [Arcade] Las proyecciones son importantes para derrotar a oponentes muy defensivos.



» [Arcade] Hacer jugables a los jefes fue básico para el éxito del multijugador de *Champion Edition*.

▶ empecé a querer hacer un juego de lucha. Estaba terminando la universidad y los salones recreativos estaban a punto de convertirse en algo grande," explica Latham. "*Karate Champ* fue el primer juego de lucha en 2D en el que un jugador se podía enfrentar a otros. Estaba obsesionado con esa máquina. Pasé incontables horas y gasté una tonelada de monedas en ella hasta que fui capaz de vencer a cualquier contrincante. Recuerdo que llegó a ponerse difícil encontrar rivales porque la gente se cabreaba si les vencías demasiado rápido, lo veían como tirar el dinero." Junto a *Kung Fu Master* y *Karateka*, fue el juego que Latham tenía en mente cuando empezó a trabajar en su *Tongue Of The Fatman* en 1989.

Hay explicaciones contradictorias acerca de cómo empezó a desarrollarse *Street Fighter II*, pero la más consensuada parece ser la de que Capcom pidió una secuela de *Final Fight* a su equipo de desarrollo, y este decidió hacer una secuela de *Street Fighter*. Una situación irónica, pero en sentido inverso, a la que se había producido dos años antes. Con los diseñadores principales del juego original fuera de Capcom, un nuevo equipo se encargó de ello y trajeron consigo nuevas ideas. Para empezar, se cuidó muchísimo el diseño artístico de los personajes: media plantilla del equipo trabajaba en ello. Esto permitió a Capcom generar ideas sin parar y crear un repertorio de luchadores prácticamente nuevo, con solo tres luchadores del primer juego: el protagonista Ryu, el jefe Sagat, y el clon de Ryu para el segundo jugador, Ken. Los nuevos personajes se basaban en estereotipos de diferentes nacionalidades de todo el mundo.

La otra gran diferencia con títulos previos es



KEN

ESPECIALES
(WW) Hadoken:
↓↘→
(WW) Shoryuken:
→↓↘
(WW) Tatsumaki Senpukyaku:
↓↙←
(HF) Kuchu Tatsumaki Senpukyaku:
↓↙← (en el aire)
(ST) Kama Barai Geri:
↓↘→
(ST) Nata Otoshi Geri:
→↘↓
(ST) Oosoto Mawashi Geri:
←↙↓↘→
(ST) Inazuma Kakato Wari:
Mantén durante el ataque Geri
SUPER MOVIMIENTO
(ST) Shouryu Reppa:
↓↘→↓↘→





» [Arcade] Chun-Li fue el primer personaje femenino de la serie *Street Fighter*.



CHUN LI

ESPECIALES
(WW) Yousou Kyaku: ↓ (en el aire)
(WW) Spinning Bird Kick: ↓(mantén), ↑
(WW) Hyakuretsu Kyaku: (pulsa) varias veces
(HF) Kikouken: ←(mantén), →
(ST) Tenshou Kyaku: ↙(mantén), →↘↓↙←↗
(ST) Inazuma
SUPER MOVIMIENTO
(ST) Senretsu Kyaku: ←(mantén),→←→

“Los personajes de la serie Street Fighter son fantásticos”

Yoshinori Ono

que *SFII* se centraría en la mecánica competitiva, algo que en el mundo de las recreativas había sido crucial en tiempos primigenios, pero que se había perdido en favor del cooperativo o de las tablas de records. La idea de Capcom era que las partidas versus maximizarían los beneficios, y los jugadores no se sentirían estafados por un elevado nivel de dificultad. Por supuesto, el juego original tenía también multijugador, pero los jugadores se veían limitados a personajes con habilidades prácticamente idénticas, lo que suponía una experiencia aún más pobre que las partidas para un jugador, que permitía combatir a diez oponentes con técnicas variadas.

Street Fighter II fue una superproducción para su época. Su equipo de desarrollo estaba compuesto por 25 personas y costó aproximadamente dos millones y medio de dólares. Era una apuesta muy fuerte para una secuela de un juego que tampoco había disfrutado de un éxito millonario, pero que obviamente tenía algo: no había más que ver sus impresionantes gráficos y música. Pero lo que llevó a *Street Fighter II* a la cumbre fue el diseño de su mecánica.

Del mismo modo que su predecesor, *Street Fighter II* desafía a los jugadores a vencer en una serie de luchas uno contra uno hasta ganar un torneo. Permanecen algunas de las características del juego original, incluyendo un esquema de control con tres potencias distintas para puñetazo y patada, así como la inclusión de movimientos especiales a los que se accede con combinaciones de movimientos de joystick y botones de acción. En el modo para un jugador, te enfrentas a todos los personajes jugables antes de acceder a los cuatro jefes: Balrog, Vega, Sagat y M. Bison. Para dar algún respiro, hay fases de bonus en los que destruir objetos como un coche o barriles. Cuando M. Bison sea derrotado, verás una secuencia de fin exclusiva de tu personaje.

A diferencia del juego original, *Street Fighter II* presenta ocho personajes con estilos diferenciados y con estéticas absolutamente dispares y estrafalarias. Del corte de pelo de Guile a los miembros elásticos de Dhalsim o las manos brillantes de E. Honda, todos llamaban la atención y tenían características físicas relacionadas con su país de origen, algo que subrayaba su tema musical asociado. Yoshinori Ono, productor ejecutivo de *Street Fighter V* y veterano de la serie, atribuye gran parte del éxito de la serie a sus personajes. “Son fantásticos y no podrían existir en el mundo real, pero todos tienen su encanto, con movimientos propios muy divertidos, expresiones y biografías,” nos comenta.

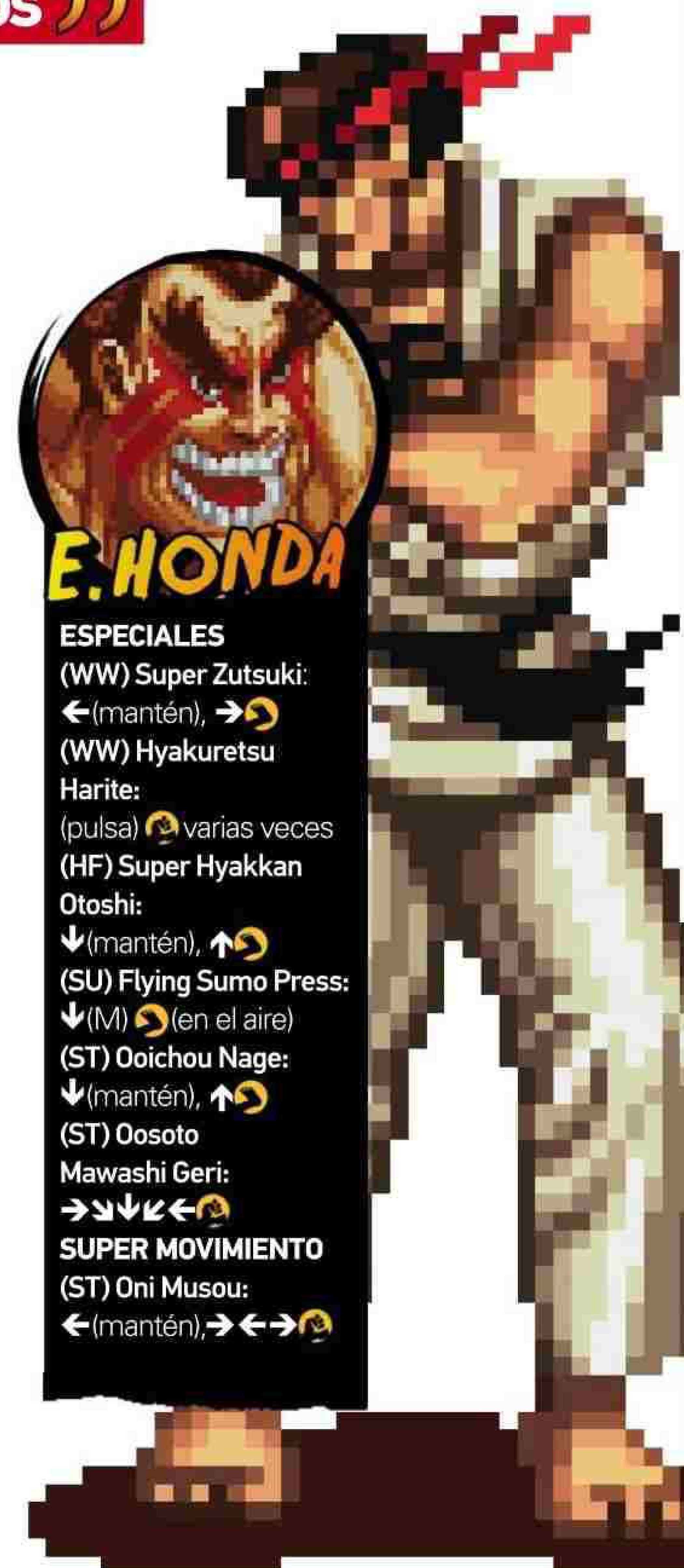
Partiendo de ahí, no es sorprendente que su personaje favorito del reparto sea Blanka, el asilvestrado hombre salvaje de piel verde y estilo de lucha animalesco. “Quiero decir: ¡si aporreas los botones despide electricidad por el cuerpo! Son el tipo de cosas que no se ven en una ▶



» [Arcade] “¿Cómo no te va a gustar esa cara?” ríe Ono. Es difícil no amarla, está claro.



» [Arcade] Los movimientos especiales de cada personaje eran únicos y les permiten responder a ataques diversos.



E. HONDA

ESPECIALES
(WW) Super Zutsuki: ←(mantén), →
(WW) Hyakuretsu Harite: (pulsa) varias veces
(HF) Super Hyakkan Otoshi: ↓(mantén), ↑
(SU) Flying Sumo Press: ↓(M) (en el aire)
(ST) Ooichou Nage: ↓(mantén), ↑
(ST) Oosoto Mawashi Geri: →↘↓↙←
SUPER MOVIMIENTO
(ST) Oni Musou: ←(mantén),→←→



» [Arcade] Con la posibilidad de un Ryu vs Ryu en *Champion Edition*, Ken se convirtió en su propio personaje.

película o juego ordinarios. Incluso las animaciones de sus puñetazos y patadas normales son divertidas. Esos aspectos humorísticos, que destacan en entornos potencialmente serios, como una competición de eSports es, creo, una de las razones por las que los fans han adorado la serie durante tanto tiempo, y desde luego es una de las razones por las que la adoro yo."

Peter Rosas alcanzó la fama en la escena de competición de *Street Fighter* bajo el nombre de Combofiend antes de unirse a Capcom, y comparte un punto de vista similar. "Cualquiera que haya jugado a videojuegos en cualquier parte del mundo conoce a Ryu y su Hadoken y a Chun-Li y sus patadas en círculo. Independientemente de la plataforma, la gente sigue confiando en *Street Fighter II* y sus personajes a la hora de ejecutar los ataques personalizados más característicos". De hecho, cada jugador tiene su favorito. Michael Latham se tropezó con el juego en Sega, donde lo habían traído para estudiarlo de cara al desarrollo de *Eternal Champions*. "Durante cierto tiempo fui el campeón absoluto, usando a Chun-Li como personaje," recuerda. "Tristemente, algunos de los testers aprendieron a jugar y me curtieron el lomo." Mark Starkey, dueño del salón de recreativas de Londres The Heart Of Gaming, se inclina por Ken. "Ken era una versión agresiva de Ryu, pero con más combos, y su ejecución basada en rotaciones aceleraba el ritmo de los combates," explica.

Los personajes extra le dieron longevidad al modo para un jugador, pero el impacto indiscutible del juego estaba en el regreso de la competición directa a las recreativas. "Con anterioridad, todos los títulos para dos jugadores habían sido cooperativos más que competitivos," recuerda Starkey. "*Street Fighter II* revolucionó esto, lanzando a unos jugadores contra otros, todos decididos a no convertirse en la persona obligada a ir a buscar cambio mientras que sus colegas continuaban con los duelos." Peter Rosas apunta al amplificado catálogo de luchadores como la clave para que despegara el aspecto competitivo. "Independientemente de tu estilo, había un personaje de los ocho que siempre podía encajar con él. Por encima de eso, la velocidad, la fluidez del control y la posibilidad de hacer combos hizo que *SF II* se adelantara a su tiempo." Ono coincide: "Puedo recordar con claridad la sensación de que no había ningún otro juego en el que despacharas rivales de una forma tan visceral. Por entonces no había videojuegos que permitieran competir de ese modo, de la misma manera en que lo harías en un deporte o en juegos como los dardos o el billar."

Lo que hizo que *Street Fighter II* pasara de moda a fenómeno fue su sistema profundo sistema de combate. "Yo diría que *Street Fighter II* asentó las bases de cómo debía funcionar un sistema interactivo de combate," dice Latham. "En los días de *Tongue Of The Fatman* los sistemas de lucha eran estilo 'piedra, papel y tijera'. Ambos combatientes podían lanzar un ataque, una defensa o un proyectil en algunos casos. *SF II* inició del sistema de combos. La habilidad de encadenar movimientos cambió todo. Hizo al género mucho más fluido y estratégico."

BLANKA

ESPECIALES
(WW) Electric Thunder: (pulsa varias veces)
(WW) Rolling Attack: ←(mantén),→
(HF) Vertical Rolling: ↓(mantén),↑
(SU) Backstep Rolling: ←(mantén),→
(ST) Surprise Forward: →(todos)
(ST) Surprise Back: ←(todos)
SUPER MOVIMIENTOS
(ST) Ground Shave Rolling: ←(mantén),→←→ (mantén)

"Cualquiera que haya jugado a videojuegos conoce a Ryu y su Hadoken o a Chun-Li y sus patadas en círculo"
Peter Rosas

La posibilidad de ejecutar combos (ataques que cancelan la animación de ataques previos y que no dejan tiempo para recuperarse al oponente) fue un efecto colateral no del todo deseado de un intento de que los movimientos especiales fueran más sencillos de ejecutar. "Abrió una nueva forma de entender los juegos de lucha," dice Rosas. "Antes de la llegada de este glitch, que a partir de entonces se consideró canónico, los juegos de lucha eran una mera sucesión de ataques lentos donde cada acción debía completarse en antes de que comenzara la siguiente. El resto de los juegos de lucha parecían rígidos en comparación con este."

Por supuesto, el sistema de combos no era el único glitch de *Street Fighter II*, y el director del juego Akira Nishitani los estuvo corrigiendo de forma privada Sin embargo, pronto se les daría un uso. A petición de la división americana de Capcom, *Street Fighter II* pasó de ser un juego estático a una experiencia voluble que evolucionaría con el paso de los años a base de actualizaciones que respondían a los descubrimientos de los jugadores y a estudios de marketing. La postura

GUILE

ESPECIALES
(WW) Sonic Boom: ←(mantén), →
(WW) Somersault Kick: ↓(mantén), ↑
(WW) Flying Buster Drop: ↓(M) (H) (en aire)
(WW) Flying Mare: ↓(M) (H) (en aire)
SUPER MOVIMIENTOS
(ST) Double Somersault Kick: ↙(mantén),↘↙↗



» [Arcade] *Turbo* trajo nuevos movimientos para los personajes, como el proyectil de Chun-Li.



» [Arcade] Cammy es posiblemente el luchador más popular de los 'new challengers' de *Super Street Fighter II*.

de Capcom era adecuada: aunque el concepto de actualizar un mueble de recreativa no era nuevo, cada actualización daba pie a un juego muy mejorado o casi nuevo. *Street Fighter II* recibió cuatro actualizaciones en tres años que respetaron la esencia original.

La primera versión actualizada, titulada *Street Fighter II': Champion Edition*, fue lanzada justo un año después del original, en marzo de 1992. El multijugador fue revitalizado con un buen número de novedades, gracias a la posibilidad para ambos jugadores de escoger el mismo personaje, además de poder combatir con uno de los cuatro jefes. Más allá de eso, la versión arreglaba fallos, equilibraba las desigualdades entre competidores y daba un pequeño lavado de cara gráfico a algunos detalles.

La facilidad para sustituir chips en la placa de la *Champion Edition* dio pie a una buena cantidad de actualizaciones no oficiales (la más notable, la *Rainbow Edition*: un hack frenético que se cargaba el equilibrio del juego con movimientos especiales aéreos y un extraño comportamiento para los proyectiles). A finales de 1992, *Street Fighter II'* ▶

DHALSIM

ESPECIALES
(WW) Yoga Fire:
↓↘→
(WW) Yoga Flame:
←↙↓↘→
(WW) Drill Zutsuki:
↓(H) (In air)
(WW) Drill Kick:
↓(H) (In air)
(HF) Yoga Teleport (Adelante):
→↓↘(All) or
(HF) Yoga Teleport (Atrás):
←↓↙(All) or
(ST) Yoga Blast:
←↙↓↘→
SUPERMOVIMIENTO
(ST) Yoga Inferno:
→↘↓↙←
→↘↓↙←

FAVORITOS

El equipo de Retro Gamer UK escoge a sus luchadores de Street Fighter.

DARRAN
Personaje: Zangief
■ 'El Factor Darran Jones' ha sido popular en la Redacción durante años. Se refiere a mi habilidad para rotar el joystick como un maniaco para encadenar martinetes. Por eso juego con Zangief.

NICK
Personaje: Ryu
■ ¿Aburrido? Puede ser, pero Ryu encaja perfectamente con mi idea de lo que debe ser un artista marcial malote, con su gi blanco y su cinturón negro. Como joven karateka, era todo lo que yo quería ser.

JON
Personaje: Blanka
■ Me gusta jugar un estilo defensivo para hacer ataques de deslizamientos o con voltereta. Blanka es el mejor para mantener las distancias pero con la potencia necesaria cuando te acercas.

DREW
Personaje: Chun-Li
■ No tenía el Hadoken, pero las patadas de Chun (Hyakuretsu Kyaku) eran lo mejor de *Street Fighter II*. Es una luchadora muy versátil y aún hoy la sigo utilizando en *Street Fighter V*.





ZANGIEF

ESPECIALES
(WW) Double Lariat:
(todos)
(WW) Screw Piledriver:
(360)
(HF) Quick Lariat:
(todos)
(SU) Flying Powerbomb:
(360)
(SU) Atomic Suplex:
(360) (cerca)
(ST) Banishing Flat:
→↘↓
SUPERMOVIMIENTO
(ST) Final Atomic Buster:
2x(360)



SAGAT

ESPECIALES
(CE) Tiger Shot:
↓↘→
(CE) Ground Tiger Shot:
↓↘→
(CE) Tiger Uppercut:
→↓↘
(CE) Tiger Knee Crush:
↓↘→↗
SUPERMOVIMIENTO
(ST) Tiger Genocide:
↓↘→↘→

Sabías Qué...

- Hay una mecánica oculta relativa a los agarres: si tu contrincante ha ganado más asaltos que tú, tus lanzamientos harán un pequeño extra de daño para equilibrar el combate.

- Para dar pistas a los jugadores en cuanto a los movimientos especiales, cada botón que se presiona en *Street Fighter II* lleva una oportunidad sobre 512 de desencadenar un especial.

- La intención original del equipo era que todos los proyectiles se pudieran esquivar agachándose, pero se desechó cuando vieron lo bien que quedaba la animación del Hadoken.

- *Divekick*, *Shovel Knight* y *Kaiju Combat* incluyen a The Baz, un personaje basado en un concepto desechado de *Street Fighter II*: un torero con una camiseta que reza 'Zubaz'.

- Los pantalones de Dee Jay iban a llevar impresa la palabra 'Mantis', pero fue cambiada a 'Maximum' porque se leía bien aunque el sprite se invirtiera.

▶ *Turbo: Hyper Fighting* llegó como alternativa oficial jugable. Daba un movimiento especial a siete de los ocho personales (Guile era el marginado), y la velocidad del juego se incrementaba notablemente. Parece una actualización menor comparada con la de *Champion Edition*, pero es recordada con cariño: "Creo que es la mejor de todas," dice Starkey. "El juego se equilibró y acabó con las limitaciones de su predecesor gracias a la velocidad extra, los movimientos especiales y los niveles de daño más equilibrados. Todavía es muy popular en salas de recreativos del Este."

Quizás la principal mejora de *Street Fighter II* llegó con la placa de arcade CPS2. *Super Street Fighter II: The New Challengers* fue una auténtica revolución, con cuatro personajes completamente nuevos, cada uno con sus propios escenarios y música nueva. Fei Long era un claro homenaje a Bruce Lee y Dee Jay, primer personaje diseñado por Capcom USA, estaba inspirado en el artista marcial y creador del Tae Bo Billy Blanks. T. Hawk (abreviatura de Thunder Hawk) era un luchador mexicano, y la británica Cammy era una asesina amnésica con una misteriosa conexión con M. Bison. "Creo que los nuevos personajes aportaron nuevas formas de jugar," dice Rosas. "Un buen ejemplo es T.Hawk. Con esta llegada, entró un nuevo experto en agarres, pero en vez de hacerlos principalmente en el suelo, este era más ágil y reducía la distancia con el oponente más rápido de lo que lo hacía Zangief. Un agarrador móvil era algo inédito en *Street Fighter*, y resultaba desafiante."

BALROG

ESPECIALES
(CE) Dash Upper
←(mantén),→
CE) Dash Straight:
←(mantén),→
(CE) Turn Punch:
(todos)/(todos)
(mantén), suelta
(SU) Buffalo Headbutt:
↓(mantén), ↑
(ST) Dash Ground Upper:
←(mantén) ↘
(ST) Dash Ground Straight:
←(mantén)↘
SUPERMOVIMIENTO
(ST) Crazy Buffalo:
←(mantén),→←→



VEGA

ESPECIALES
(CE) Rolling Crystal Flash:
←(mantén),→
(CE) Flying Barcelona Attack:
↓(mantén),↑ luego
(CE) Izuna Drop:
↓(mantén),↑ luego
←o→
(SU) Sky High Claw:
↓(mantén), ↑
(ST) Scarlet Terror:
↙(mantén), →
SUPERMOVIMIENTOS
(ST) Rolling Izuna Drop:
↙(mantén),↘↙↗→
luego←/ →



Como *Super Street Fighter II* corría en un hardware más potente que las anteriores tres versiones, esos no fueron los únicos cambios. "Contadores de combos en pantalla, musica remezclada y mayor detalle en los luchadores," recuerda Starkey. Pero el juego fue un paso atrás en un aspecto: la velocidad adicional de *SFII Turbo* desapareció sin dejar rastro.

La última de las actualizaciones modernas fue *Super Street Fighter II Turbo*, que trajo de vuelta la velocidad de *SF II Turbo*. Pero su principal novedad fueron los Super Movimientos: poderosos combos con múltiples golpes que solo podían ejecutarse una vez que se hubiera completado la barra al pie de la pantalla. El juego también permitía caer de pie en los lanzamientos, reduciendo el daño, pero eliminó las fases de bonus y el modo Tournament Battle.

Recordando las actualizaciones, Rosas se muestra positivo acerca de su impacto: "Aunque unas me gustaron más que otras, todas fueron necesarias en el sentido de que Capcom iba refinando no solo cómo *Street Fighter II* tenía que verse y experimentarse, sino cómo debían hacerlo todos los juegos de lucha." No era el único qiue lo pensaba: las actualizaciones de *SF II* fueron también grandes éxitos críticos y comerciales. "Dicho eso," continúa Rosas, "recuerdo que acabé pensando, 'Pero dadme *Street Fighter III* ya,' cuando llegó *Super SF II*." Habla por una buena parte de la comunidad de jugadores que sospechaba que Capcom había encontrado la gallina de los huevos de oro y la estaba exprimiendo. Las actualizaciones funcionaban muy bien en el mercado de las recreativas, donde servían para expandir la vida de las máquinas. Pero en el mercado doméstico solo un jugador hardcore se podía permitir actualizaciones así.

En 2004 llegó una última versión arcade titulada *Hyper Street Fighter II*. Permitía no solo escoger a un personaje, sino a la versión que se quisiera (es decir, era posible enfrentar al Ryu de *Champion Edition* contra el Sagat de *Hyper Fighting*, por ejemplo). La última revisión fue *Super Street Fighter II Turbo HD Remix*, que incluyó gráficos en HD y una banda sonora remezclada, así como un modo reequilibrado con controles más sencillos.

Es difícil pasar por alto el impacto comercial de *Street Fighter II*. Tanto Capcom como las salas de recreativos hicieron mucho dinero, y nació una escena de competición con torneos que llega hasta hoy, donde el juego tiene presencia en los eSports y en eventos como Evo Championship Series.

Por supupuesto, el éxito generó imitadores. "Los desarrolladores se fijaron en el éxito de *SF II*, y no pasó mucho tiempo antes de que la competencia se pusiera peliaguda," recuerda Mark, "especialmente con franquicias como *Mortal Kombat*, *The King Of Fighters* o *Tekken*, todas de 1994." Para entonces casi todas las grandes compañías tenían su propia saga de lucha y Capcom pensó que algunos rivales se acercaban demasiado al trono como para poder dormirse en los laureles. Capcom llegó a demandar a Data East por *Fighter's History*, alegando que habían copiado personajes y esquemas de control de *Street Fighter II*. Acabó desestimándose por juzgarse que las similitudes entre ambos no estaban protegidas por copyright.

Aún así, había espacio para todos en el nutrido mundo de los juegos de lucha. Lo importante, destaca Latham, era



» [Arcade] Los Super combos están marcados por una especie de rastro azul. Irónicamente, Sagat es más fuerte sin él.



» [Arcade] Gracias a la teletransportación y las bolas de fuego, Akuma era un jefe diabólico.

“El juego estaba equilibrado, y mejoraba las limitaciones de su predecesor”

Mark Starkey

DEE JAY

ESPECIALES
(SU) Air Slasher:
←(mantén),→
(SU) Double Rolling Sobat:
←(mantén),→
(SU) Machine Gun Upper:
↓(mantén),↑, luego (varias veces)
(ST) Jackknife Maximum:
↓(mantén),↑
SUPERMOVIMIENTO
(ST) Sobat Carnival:
←(mantén),→←→

ofrecer algo que no tuviera *Street Fighter II*. "Creo que *Eternal Champions* prestó siempre más atención a la historia. Antes de él, ningún juego de lucha se había centrado en ese aspecto," explica. "Como *Eternal Champions* no era un port de arcade, me aseguré de que el modo para un jugador fuera completo. Los modos de entrenamiento y los distintos argumentos para cada personajes estaban diseñados para que el modo de un jugador fuera igual de satisfactorio que los multis." El juego vendió mucho, pese a lo concurrido del género en Mega Drive. De hecho, cada competidor tenía algo que lo definía, de los sprites digitalizados y el copioso gore de *Mortal Kombat* al escalado de sprites de los juegos de SNK, pasando por el 3D de títulos como *Virtua Fighter*. Sin embargo, *Street Fighter II* seguia siendo imitado, sobre todo en el sistema de combos.

En sistemas domésticos, *Street Fighter II* era un gran negocio, con casi cada plataforma recibiendo al menos una de las versiones del arcade. Es muy reseñable el impacto de *SF II* en SNES, donde se convirtió en toda una *killer-app* al ser la primera conversión doméstica: llegó en verano de 1992 y los fans de la recreativa compraron la máquina en masa para poder tenerla. Nintendo promocionó a lo grande esta exclusividad momentánea, con momentazos para el recuerdo como el anuncio del juego con el slogan "*Segueros... seguid soñando*" en el número de debut de nada menos que *Mean Machines Sega*.

Aunque más tarde llegarían otras versiones, y algunas de ellas serían muy notables, el juego siempre fue asociado de forma firme con el hardware de Nintendo. De hecho, de los 36 millones juegos de *Street Fighter* que se han vendido hasta la fecha, apenas un tercio son versiones de *Street Fighter II* en Super Nintendo (seis millones del original, cuatro de *Street Fighter II Turbo* y dos millones de *Super Street Fighter II*). En comparación, *Street Fighter II: Special Champion Edition* en Mega Drive vendió 1.65 millones de copias y *Super Street Fighter II* ni siquiera consiguió llegar a un millón.



M. BISON

ESPECIALES
(CE) Psycho Crusher:
←(mantén),→
(CE) Double Knee Press:
←(mantén),→
(CE) Head Press:
↓(mantén),↑
(CE) Somersault Skull Diver:
(tras Head Press)
(SU) Devil Reverse:
↓(mantén),↑
SUPERMOVIMIENTO
(ST) Knee Press Nightmare:
←(mantén),→←→

Aunque las actualizaciones hicieron que se volviera una y otra vez sobre el esquema de *Street Figher II*, consiguieron que el juego fuera relevante durante años, y mantuvo activa a la comunidad de jugadores. Por eso Capcom seguiría empleando las actualizaciones en juegos posteriores de la serie, como *Street Fighter III* y *Street Fighter IV*. Otros desarrolladores la imitaron con sus propios juegos de lucha, siendo algunos tan prolíficos como la propia Capcom. Por ejemplo, Arc System Works produjo cinco revisiones de *Guilty Gear XX*. Pero puede que hayamos visto ya el fin del sistema: Capcom ha anunciado que abandona las actualizaciones para *Street Fighter V* en favor de los DLC.

Para Capcom, el éxito de *Street Fighter II* supuso una transformación: no solo hizo que la compañía siguiera ▶

EN CIFRAS

Las cifras del juego de lucha de Capcom

7
Juegos de la serie *Street Fighter II*

65
Variaciones de personajes en *Hyper Street Fighter II*

£1000
Beneficios que un mueble británico de *Street Fighter II* proporcionaba en su día

22'4 bil. de yens
Beneficios de las ventas de *Street Fighter II: Champion Edition* solo en Japón

24
Número de plataformas domésticas que recibieron una versión de *Street Fighter II*

200.000
Número de muebles de *Street Fighter II* en México

0
Muebles de *Street Fighter II* vendidos por Capcom a México

17
Personajes distintos en *Street Fighter II*

22 años
Cuánto tiempo mantuvo *Street Fighter II* el record de juego más vendido de Capcom

8 Frames
Límite de tiempo inferior para un Shoryuken en *Super Street Fighter II Turbo*

15 Frames
Límite de tiempo superior para un Shoryuken en *Super Street Fighter II Turbo*



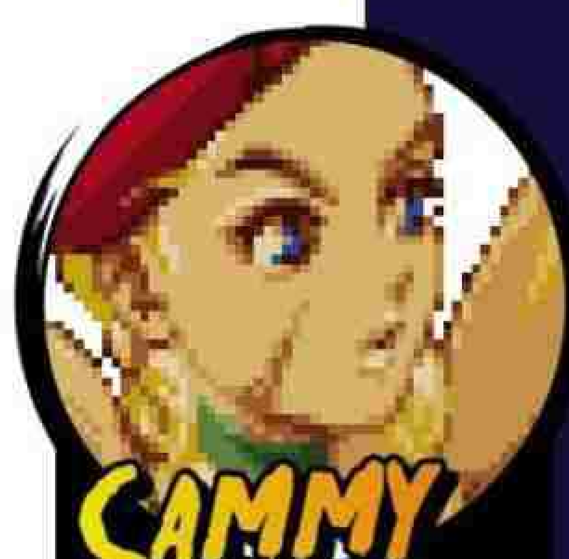
▶ lanzando secuelas de *Street Fighter*, sino que la orientó decididamente hacia los juegos de lucha. Una orientación que culminó en 1998, cuando siete de los nueve juegos de Capcom para recreativas fueron de lucha… y cuatro de estos incluían a Ryu, en una precuela (*Street Fighter Alpha 3*), una secuela (*Street Fighter III 2nd Impact*), un spin-off (*Street Fighter EX2*) y un crossover (*Marvel Vs Capcom*). Esa especialización pervivió hasta la decadencia de los juegos de lucha con el cambio de siglo, aunque significativamente, la compañía también es responsable del reciente revival del género gracias al éxito de *Street Fighter IV*.

Street Fighter II dio nueva forma a un género, y su influencia aún se percibe hoy. "Las cosas populares siempre dejan huella: *Star Wars, Final Fantasy, James Bond, Shenmue,* lo que quieras," dice Starkey. "Siempre habrá gente que quiera curiosea en las raíces de algo de lo que se ha enamorado, y con *Street Fighter V* en el horizonte, la saga es más popular que nunca."

Sea cual sea el resultado de *Street Fighter V*, lo que marca la diferencia en *Street Fighter II* es que los nuevos equipos de la serie siempre hacen referencia a esa entrega. "Algo que hizo brillar a *Street Fighter II* fue que cualquiera podía jugar, machacar botones y quedarse contento," dice Rosas. "Al diseñar *SFV*, ese fue uno de los pilares de nuestro diseño."

"Supongo que ese juego nos ha inspirado a lo largo de toda la serie," dice Ono. "La mayoría de las sagas de videojuegos se inspiran en los juegos que les preceden, pero *Street Fighter II* empezó casi de cero. Cuando hubo que empezar con *Street Fighter III* o Street *Fighter IV*, también hicimos borrón y cuenta nueva," insiste. "Fue en *Street Fighter II* donde arrancó esa tendencia, y *Street Fighter V* lo respeta con nuevo diseño y luchadores. Así que puede decirse que lo que hizo *Street Fighter II* nos ha seguido influyendo hasta hoy." Y nosotros tenemos la sensación de que va a seguir haciéndolo por muchos años. ✱

» [Arcade] Este maravilloso fogonazo es tu premio por liquidar a un oponente con un Super Combo.



CAMMY

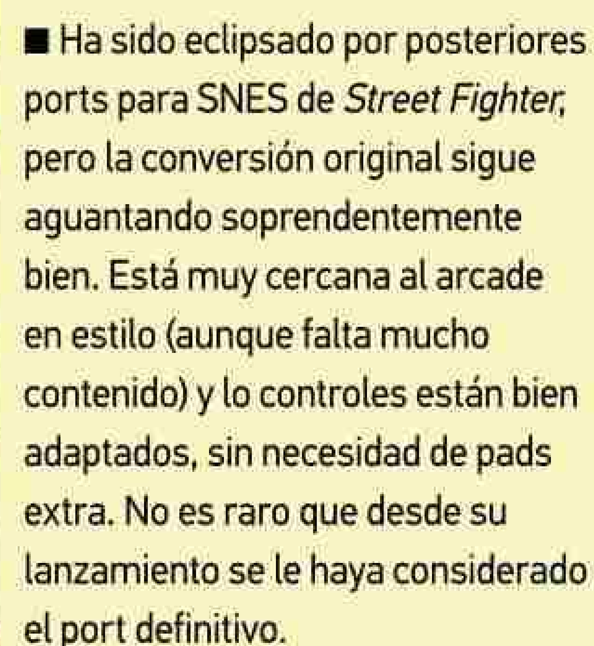
ESPECIALES
(SU) Spiral Arrow: ↓↘→
(SU) Cannon Spike: →↓↘
(SU) Axle Spin Knuckle: ←↙↓↘→
(ST) Hooligan Combination: ↙↓↘→↗, luego
(ST) Fatal Leg Twister: ←(mantén), → (tras Hooligan Combination, cerca de la cabeza)
(ST) Cross Scissor Pressure: ←(mantén), → (tras Hooligan Combination, cerca del cuerpo)
SUPERMOVIMIENTOS
(ST) Spin Drive Smasher: ↓↘→↓↘

LAS CONVERSIONES

Revisamos todos los ports del clásico de Capcom.

MEGA DRIVE

■ Como en PC Engine, un port de la *Champion Edition*, aunque también añade contenido de *Turbo*. El pad de tres botones está bien adaptado (usas Start para cambiar entre puñetazo y patada) pero los especiales son difíciles de ejecutar en comparación con el superior mando de SNES. Ponle un mando de seis botones y es comparable al *Super Street Fighter II Turbo* de SNES.



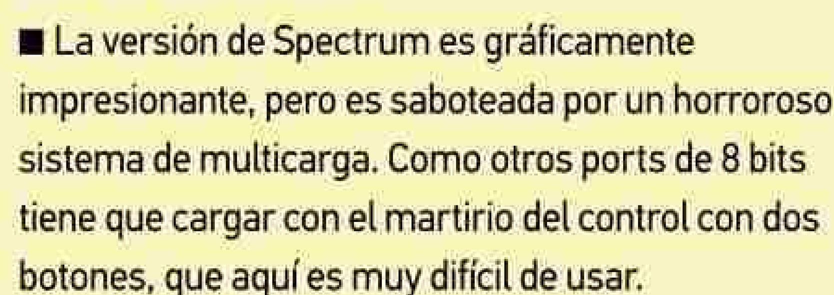
SUPER NINTENDO

■ Ha sido eclipsado por posteriores ports para SNES de *Street Fighter*, pero la conversión original sigue aguantando soprendentemente bien. Está muy cercana al arcade en estilo (aunque falta mucho contenido) y lo controles están bien adaptados, sin necesidad de pads extra. No es raro que desde su lanzamiento se le haya considerado el port definitivo.



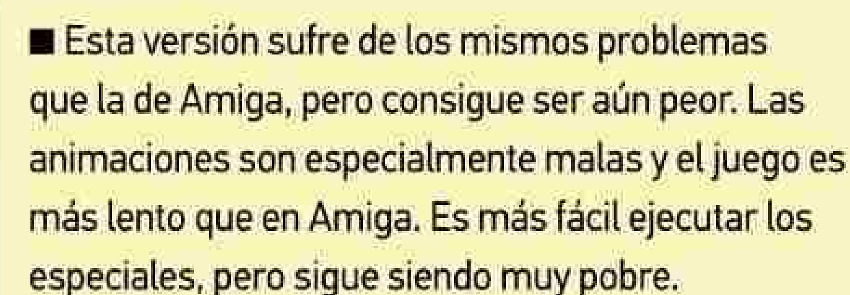
T. HAWK

ESPECIALES
(SU) Condor Dive: (en el aire) (todos)
(SU) Tomahawk Buster: →↓↘
(SU) Mexican Typhoon: (360)
SUPERMOVIMIENTOS
(ST) Double Typhoon: 2x(360)



ZX SPECTRUM

■ La versión de Spectrum es gráficamente impresionante, pero es saboteada por un horroroso sistema de multicarga. Como otros ports de 8 bits tiene que cargar con el martirio del control con dos botones, que aquí es muy difícil de usar.



ATARI ST

■ Esta versión sufre de los mismos problemas que la de Amiga, pero consigue ser aún peor. Las animaciones son especialmente malas y el juego es más lento que en Amiga. Es más fácil ejecutar los especiales, pero sigue siendo muy pobre.



COMMODORE 64
■ El port de C64 es rápido, pero quizás es lo único bueno que se puede decir de él. Es una versión llena de bugs y que se pausa durante el juego. Peor aún: a veces los personajes se atascan en los fondos.



FEI LONG

ESPECIALES
(SU) Rekka Ken:
↓↘→ (se puede hacer hasta 3 veces)
(SU) Shien Kyaku:
←↓↙
(ST) Rekku Kyaku:
↙↓↘→↗
(ST) Shuu Kubi Raku:
←→(M/H) (en el aire)
SUPEMOVIMIENTO
(ST) Rekka Shinken:
↓↘→↓↘→



SHARP X68000
■ Otro port de la *Champion Edition* que resulta *arcade perfect*, tan solo con pequeñas diferencias en la música. En el control tiene los mismos problemas que otros ordenadores domésticos, pero nada que no se arregle con un buen mando. Eso sí: cuatro discos en algunos sistemas.

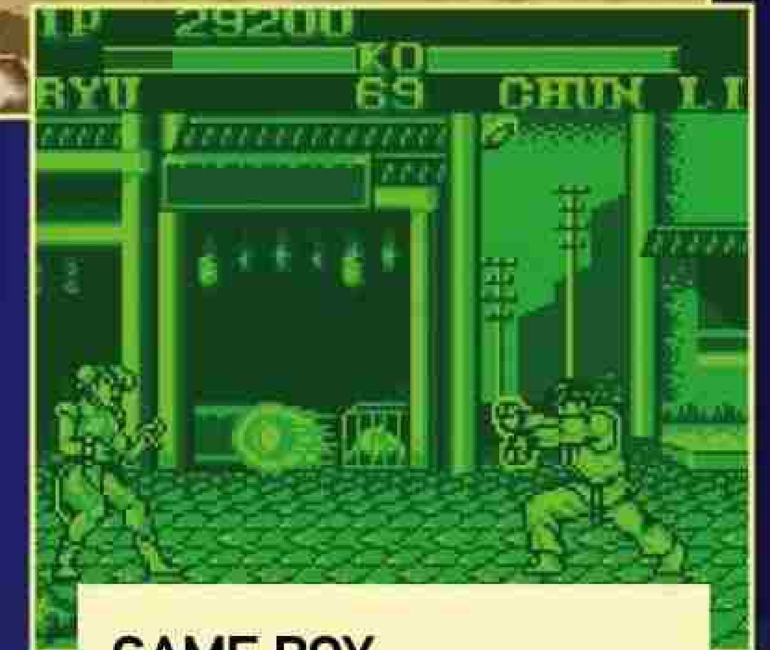


PC ENGINE
■ Teniendo en cuenta la potencia de la máquina, es asombroso que, en algunos aspectos, este port sea superior al de SNES. Con un pad standard se juega fatal, pero por suerte está la opción de jugar con el mando de seis botones.

DOS
■ La versión de DOS tiene buenos gráficos, mucho mejores que en Amiga y Atari ST. Incluso las animaciones son decentes, aunque la música es bastante discreta. Aún así, la arruina un lamentable sistema de control.



iOS
■ Es esencialmente la versión de Saturn y PlayStation por lo que tiene un aspecto estupendo. Por desgracia está el horrible control con mandos virtuales, pero por suerte, los especiales son fáciles de ejecutar gracias a que se accionan con botones separados.



GAME BOY
■ Una extraña versión comprimida de varios títulos hasta *Super Street Fighter II Turbo*. Muy detallado para un juego de Game Boy, con estupendos sprites. Faltan Dhalsim, Vega y E. Honda, y se controla con solo dos botones. Una idea interesante: determina la potencia de los golpes según el tiempo que pulses los botones.



AMIGA
■ Pese a algunas decisiones estrafalarias en los colores, la versión de Amiga es muy fiel en lo visual. Pero la fastidia en cuanto se pone en movimiento a causa de sus horrendas animaciones y el renqueante scroll. Terrible sistema de control, a lo 8 bits.



XBOX, PSP, PS2
■ Versiones emuladas de los arcades. Los dueños de PS2 y Xbox deben buscar *Capcom Classics Collection Volume 1* con *Street Fighter II*, *Champion Edition* y *Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting*. Los de PSP, que busquen *Capcom Classics Collection Reloaded*.



AKUMA

ESPECIALES
(ST) Gou Hadoken:
↓↘→
(ST) Zankuu Hadoken:
↓↘→ (en el aire)
(ST) Shakunetsu Hadoken:
←↙↓↘→
(ST) Gou Shoryuken:
→↓↘
(ST) Tatsumaki Zankukyaku:
↓↙←
(ST) Kuchu Tatsumaki Zankukyaku:
↓↙← (en el aire)
(ST) Ashura Senku (Forward):
→↓↘(todos) o
(ST) Ashura Senku (Backward):
←↓↙(all) o

PLAYSTATION/SATURN
■ Como es de esperar, las versiones que aparecen en *Capcom's Street Fighter II* y *Capcom Generations* son casi perfectas. Los ports de Saturn ganan puntos gracias a que el pad es bastante mejor.





MASTER SYSTEM
■ Basada en *Champion Edition*, el *Street Fighter II* de MS está capado en varios aspectos. Dhalsim, Zangief, E. Honda y Vega desaparecen. Gráficamente es impresionante y tiene buena música, pero se viene abajo por el pobre sistema de control.

MÓVIL
■ Los gráficos se ajustan a los originales pero es duro de jugar por su poca precisión y por las teclas, que dificultan la ejecución de especiales. Impresionante pero insuficiente

LA HISTORIA DE SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995 INTERNATIONAL RALLY





PRIMERO DE SEGA RALLY

■ La saga *Sega Rally* nos ponía a conducir coches auténticos en competiciones internacionales de rally. Cada modo principal contaba con una buena variedad de pistas, de asfalto a tierra. Para ganar, había que vencer al reloj y a los demás corredores, algo que nunca era fácil.

Ya sea por tierra o por asfalto, todo los juegos de rallies han sido influidos por la saga de Sega. Nos ponemos al volante para darle un repaso, ¿quieres ser nuestro copiloto?

Si algo resume perfectamente el videojuego arcade como tal es aquel viejo adagio de "se aprende rápido, se domina con tiempo". *Sega Rally* es un ejemplo perfecto de ello. Cualquiera puede divertirse conduciendo, pero si no conoces a un jugador de *Sega Rally* que se haya picado a batir su tiempo, o te miente o está de tonto. La saga *Sega Rally* es muy conocida por todos, pero sus orígenes quizá te sorprendan.

El dominio del género de carreras de Sega en los 90 era formidable gracias a *Hang-On*, *OutRun*, *Power Drift*, *Super Monaco GP*, *Virtua Racing* y *Daytona USA*, pero es curioso que ninguno de sus responsables acabará haciendo *Sega Rally Championship*. Su productor, Tetsuya Mizuguchi, solo tenía un juego arcade a su nombre y su director y diseñador gráfico, Kenji Sasaki era un recién contratado que venía de Namco, donde trabajó en *Ridge Racer*. Elegir las carreras de rally fue decisión de Sasaki, pues quería que las pistas de tierra y los coches más estándar harían que el juego se desmarcara de los juegos de asfalto y de deportivos de competición.

Lo importante en *Sega Rally Championship* no solo era que las pistas de tierra lucieran auténticas, que para aquella época lo hacían – todo gracias a texturas fotografiadas en un viaje a México y EEUU. No, también tenían que sentirse auténticas. El control de tu coche tenía que cambiar cuando pasabas de asfalto a grava o a barro, pero aunque había licencias de Toyota o Fiat, los datos sobre el manejo no se compartían con el equipo de desarrollo. No fue hasta que los fabricantes vieron el juego en movimiento que decidieron ayudar en todo.

A diferencia de Mizuguchi y Sasaki, el compositor Takenobu Mitsuyoshi había trabajado en juegos de conducción de Sega como *Virtua Racing*, ▶

▶ *OutRunners* y *Daytona USA*. Para *Sega Rally Championship,* compuso una banda sonora rockera, con los excesos vocales de *Daytona USA* presentes en el tema de introducción. Esto es algo muy típico del compositor, y el "Game over, yeah!" de *Sega Rally* se ha vuelto mítico en consecuencia. Los efectos de sonido corren a cargo de Tomoyuki Kawamura, y exigieron mucha creatividad – el sonido del motor del Lancia Delta era el del coche de Mizuguchi. También es memorable que un actor de doblaje hiciera de tu copiloto, leyéndote los giros y obstáculos, aunque luego también aparecieran en pantalla para paliar los ruidos de fondo de todo arcade.

22 PERSONAS

■ El tamaño del equipo tras el equipo del arcade original de *Sega Rally Championship.*

El equipo estaba empeñado en hacer algo claramente distinto a otros juegos de carreras anteriores. Esto es algo que les preocupaba, especialmente a Sasaki, pues pudiera ser que *Sega Rally Championship* no triunfara. Sin embargo, el juego dejó una marca inmediata en los jugadores. El antiguo editor de *Computer & Video Games*, Paul Davies, recuerda claramente su primer encuentro con él: "La cabina básica estaba en el sótano del Hamley de Regent Street, recién instalada. Como cualquier novedad, intimidaba un poquito, principalmente porque la demo mostraba al coche volando y haciendo giros bruscos."

Al tomar los controles, los jugadores podían entender rápidamente lo genial del juego. "Para su época, era muy realista, las físicas y la sensación de feedback que sentías era algo impresionante", recuerda Patrick Michael, jefe de I+D de Sega Amusements International. "Podías sentir la textura de la carretera y sabías cómo iba a responder el coche", añade Charles Blanchard, artista de *Drift Stage*, el juego de conducción retro. "Las físicas de *Sega Rally* eran algo bello. Teniendo en cuenta el año de su lanzamiento y cómo reaccionó su competencia, podemos decir que era un adelantado a su tiempo".

Como en un rally de verdad, el desafío estaba en mantenerse dentro del circuito. "Estos circuitos son un desafío en sí mismo, solo la recta final te daba algo de paz", recuerda Paul. "Aunque había otros coches en la pista, eran algo secundario frente al tiempo". Ant Lewis, jefe de diseño de *Sega Rally Revo*, resume perfectamente por qué el juego fue un éxito en los arcades: "Era el ejemplo perfecto de cómo un genial diseño de pistas y un manejo supremo pueden trabajar en armonía para producir una experiencia tremendamente entretenida."

Sega Rally Championship puso



» [Arcade] Tomar curvas en las pistas desérticas de *Sega Rally* era todo un reto para novatos.

> **"Teniendo en cuenta el año de su lanzamiento, y cómo reaccionó su competencia, podemos decir que era un adelantado a su tiempo"**
>
> Charles Blanchard

sus ojos sobre el hardware casero también, pues el equipo de software de Sega hizo un gran trabajo adaptándolo a Saturn, una consola muy compleja para cualquiera. Pese a que las novedades con respecto al arcade eran mínimas y se limitaban a alterar un poco los coches, al Lancia Strato secreto y a una banda sonora mejorada, la jugabilidad era exactamente la misma. Sega promocionó el juego muy bien como uno de los mayores lanzamientos de todo 1996, junto a las cabinas de *Virtua Fighter 2* y *Virtua Cop*, que eran juegos muy conocidos por entonces.

La versión de Saturn fue recibida muy bien por crítica y jugadores. "Lo devoramos. Compramos un volante y había peleas por ver quién lo usaba en el multijugador", recuerda Patrick. "Se manejaba tan bien que era imposible cuestionarlo", comenta Paul, que le puso un 95% de nota en *C&VG*. "Las conversiones de Sega por aquella época eran mágicas. Se veían de pena, pero se jugaban de maravilla. Lo mismo pasaba con *Virtua Fighter 2*, que iba a 60fps. Podías jugar a estos juegos todo el rato y nunca te aburrían."

Pese a que *Sega Rally* fue una buena adaptación, esta no era tan perfecta como el arcade."Era similar gráficamente", comenta Richard Tawn, jefe de diseño de entornos en *Sega Rally Revo* y actual jefe de arte de Sumo Digital. "Pero las sensaciones en los mandos no eran las mismas que en el arcade, que tenía ese control analógico fundamental para medir los quiebros." Igualmente, Patrick seguía prefiriendo el arcade – "la ausencia de 'force feedback' en el volante de Saturn lo dejaba por detrás."

Pese a la popularidad del juego, los fans iban a tener que esperar unos años para tener una secuela de *Sega Rally Championship,* pues el





» [Saturn] Clavar estas curvas tan cerradas era un objetivo de todo fan de la saga.

» [PC] *Sega Rally 2* tenía un circuito desértico más sencillo para los más novatos.

10%

■ El margen que sacó *Sega Rally* a *Destruction Derby*, el anterior juego más rápidamente vendido en Reino Unido.

equipo AM3 estaba ocupado con otras cosas. Tras completar *Manx TT Super Bike*, Sega separó el departamento AM3 en dos equipos. Muchas de las personas clave tras *Sega Rally Championship* se iban a incorporar al recién nacido AM Annex, incluido el productor Tetsuya Mizuguchi, el director y jefe de diseño Kenji Sasaki, el subdirector Isao Matsumoto, el jefe de programación Sohei Yamamoto y el compositor Tomoyuki Kawamura. AM Annex lanzó *Sega Touring Car Championship* en otoño de 1996.

En este momento, Sega había desarrollado la placa Model 3, muy potente y que era la base de *Virtua Fighter 3*. Tras unos meses de investigación en los que el equipo aprendió a trabajar con la nueva máquina y vio carreras del World Rally Championship, empezaron a trabajar en *Sega Rally 2* hacia febrero de 1997. AM Annex había recibido un hardware que no solo era capaz de mover más polígonos, sino que tenía soporte para una variedad de efectos que diferenciarían mucho a la secuela del original. La posibilidad de crear niebla llevó a crear un circuito nevado, algo que ya querían para el original y no pudo ser. Igualmente, poder usar iluminación semitransparente llevó a la creación del primer circuito nocturno. También se mejoraron ▶



» [Arcade] Las estrechas calles de los pueblos impedían que adelantaras cómodamente.

DIRECCIONES

Puesto que aparece en todos los Sega Rally excepto en Sega Rally Revo, la pista desértica de 1995 es una de las que mejor hay que conocer. Aquí os aconsejamos un poquito.

IZQUIERDA Y DERECHA

■ Empiezas en una carretera de grava, que te da buen agarre. Usa toques ligeros para ir girando poco a poco y sigue las líneas de la trazada en esas curvas poco marcadas



CUIDADO CON LOS SALTOS

■ La pista se estrecha y embarra por aquí, así que el control se complica, sobre todo tras el salto. Una vez estabilizado, la recta te conducirá hasta una curva bastante amplia y sencilla



NO PISES CON MUCHA FUERZA

■ Este es el primero en el que tendrás que levantar el pie del acelerador para dejarte deslizar un poco. Si te pasas, es posible que tengas que frenar un poco.



SALTO Y A LA IZQUIERDA

■ Evita la zona izquierda de esta parte, pues está algo mojada. Enderaza tu coche todo lo posible antes del salto, pues hay una curva a la izquierda justo después.



LA CURVA MÁS LARGA DE TODAS

■ Justo cuando retomas la grava, necesitarás frentar para evitar el deslizamiento. Si consigues mantener el coche cerca del muro derecho, es que vas bien.



DOS CURVAS MUY SENCILLAS

■ Esta curva en S se atraganta a los novatos. Para mantener tu velocidad, necesitarás entrar muy por la derecha y colarte por entre medias de los dos muros.

“Las alabanzas casi siempre iban para el contenido adicional del juego”



» [PC] La climatología y la hora de carrera fueron los grandes añadidos de *Sega Rally 2*.

▶ otros muchos detalles, incluyendo nubes, polvo y la inclusión de espectadores en los bordes de las pistas.

A diferencia del primer juego, en el que la música la compuso principalmente Takenobu Mitsuyoshi, Sega incluyó a una buena variedad de artistas del sello Prime Direction para hacer la banda sonora de *Sega Rally 2*. Esto le dio al juego un toque más dance y pop y acorde a la época. Algunos artistas memorables fueron Kenji Eno de Warp o el propio Jun Senoue de Sega, que compuso un tema de guitarreo para el primer circuito y que recordaba un poco al estilo que empleó en los *Sonic Adventure*. Otro gran colaborador fue el piloto de rallies Yoshio Fujimoto, cuya supervisión ayudó a mejorar el manejo y los detalles de los circuitos.

2:53.54

■ El récord marcado por *Sega Saturn Magazine* en una competición de contrarreloj

S*ega Rally 2* debutó en arcades en febrero de 1998, consiguiendo de nuevo un montón de alabanzas. La conversión a consola iba a ser una de las claves del lanzamiento de Dreamcast en 1999, pero el panorama de las videoconsolas había cambiado mucho en unos poco años, y un simple port ya no era suficiente para contentar a la gente. Por ello, se añadió más contenido al juego, incluyendo nuevos circuitos y dos nuevas localizaciones como parte del modo 10 Year Championship, que contaba también con lluvia. También se incluyó una selección de coches clásicos.

La recepción de *Sega Rally 2* fue de nuevo positiva, aunque no tanto como antes, con notas desde el 91%

TODO QUEDA EN CASA

La saga Sega Rally ha usado licencias de coches desde su concepción, y aquí hay algunas de las casas y coches involucrados



■ Puesto que ganaron el Campeonato de Fabricantes de 1993 y 1994 del World Rally Championship, Toyota fue una incorporación natural de los primeros juegos de *Sega Rally* y ha aparecido en todos los juegos de la saga.

VEHÍCULOS

Celica GT-Four ST205 (*Sega Rally, Sega Rally 2, Sega Rally GBA, Sega Rally 2006, Sega Rally Revo, Sega Rally 3, Sega Rally Online Arcade*)
Celica GT-Four ST185 (*Sega Rally 2*)
Corolla WRC (*Sega Rally 2, Sega Rally GBA*)
Celica VVTi (*Sega Rally Revo*)



■ Con diez campeonatos en su poder, Lancia sigue siendo una de las marcas más exitosas de la historia del WRC. El Lancia Delta fue el responsable de seis campeonatos consecutivos, de 1987 a 1992, por lo que incluirlo en *Sega Rally* era lo más lógico.

VEHÍCULOS

Delta HF Integrale Evoluzione (*Sega Rally, Sega Rally 2, Sega Rally GBA, Sega Rally 2006, Sega Rally Revo, Sega Rally 3, Sega Rally Online Arcade*)
Stratos HF (*Sega Rally, Sega Rally 2, Sega Rally GBA, Sega Rally 2006, Sega Rally Revo*)
Delta HF Integrale 16V (*Sega Rally 2*)
Rally 037 (*Sega Rally 2*)
ECV1 (*Sega Rally Revo*)



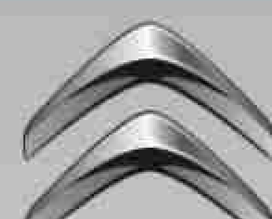
■ Subaru ganó los campeonatos de 1995, 1996 y 1997, a la vez que encumbraban a Colin McRae como campeón de 1995. El icónico Impreza fue una incorporación imprescindible de *Sega Rally 2*.

VEHÍCULOS

Impreza WRC (*Sega Rally 2, Sega Rally GBA, Sega Rally 2006, Sega Rally 3*)
Impreza 555 (Sega Rally 2)
Impreza WRX STi (*Sega Rally 2006, Sega Rally Revo, Sega Rally Online Arcade*)


11

■ Coches que se añadieron en las conversiones de *Sega Rally 2*.



■ Pese a que solo llevan en el WRC desde el año 2001, Citroen ha ganado ocho campeonatos, de 2003 a 2012, en parte gracias a Sébastien Loeb, que ganó nueve campeonatos consecutivos como parte de este equipo.

VEHÍCULOS

Xsara 2.0i 16V VTS (*Sega Rally 2006*)
Xsara Rallycross (*Sega Rally 2006, Sega Rally Revo*, *Sega Rally Online Arcade*)
C2 Super 1600 (*Sega Rally Revo*)
C4 WRC08 (*Sega Rally 3*)



■ El Ford Escort vio muchos campeonatos de marcas y de conductores en los años 70 u 80, y su heredero, el Ford Focus, ha ganado los campeonatos de fabricantes de 2006 y 2007. Quizá no sea un coche tan brillante, pero sigue siendo un imprescindible.

VEHÍCULOS

Escort WRC (*Sega Rally 2, Sega Rally Revo*)
Focus RS (*Sega Rally GBA, Sega Rally 2006, Sega Rally Revo, Sega Rally 3, Sega Rally Online Arcade*)
Focus Air Force Reserve (*Sega Rally 2006*)
RS200E (*Sega Rally Revo*)



■ *Sega Rally 2* añadió a Peugeot por sus éxitos en los años 80 con el Peugeot 205. El 206 ganó el campeonato de fabricantes de los años 2000, 2001 y 2002, dos de ellos con Marcus Grönholm también como campeón entre los conductores.

VEHÍCULOS

306 Maxi (*Sega Rally 2*)
106 Maxi (*Sega Rally 2*)
205 Turbo 16 (*Sega Rally 2, Sega Rally Revo*)
206 WRC (*Sega Rally GBA, Sega Rally 2006, Sega Rally Revo*)
307 Sport (*Sega Rally 2006*)
206 RCC (*Sega Rally Revo*)
207 Super 2000 (*Sega Rally Revo, Sega Rally 3, Sega Rally Online Arcade*)
405 T16 Rally Road (*Sega Rally Revo*)

en *Dreamcast Magazine* hasta el 7/10 de *DC-UK*. Todo el mundo quedó encantado por los nuevos contenidos, y las quejas se centraban en el frame-rate más bien pocho, que iba de 60 a 30fps. La pobre conversión a PAL no ayudó mucho – fue un error garrafal que desaprovecharan la salida de 60Hz de Dreamcast. Puesto que Dreamcast tiraba de Windows CE, la versión para PC no tardó en llegar mucho. Esta versión para ordenadores sí aguanta los 60fps en hardware moderno, y es la versión preferida hoy en día.

AM Annex cambió su nombre por Sega Rosso en el 2000 y Sasaki asumió el control del estudio mientras que Tetsuya Mizuguchi se marchó para formar United Game Artists, donde creó sus juegos de culto, *Space Channel 5* y *Rez*. Sega Rosso tenía por delante el lanzamiento de una versión exclusiva para portátiles. En 2002, produjeron una versión de *Sega Rally* para Game Boy Advance. Estaba basada en *Sega Rally 2*, con coches similares, pero con nuevas pistas. La crítica lo recibió con bostezos. Aunque era divertido, la baja resolución del 3D fue criticada, especialmente en comparación con *V-Rally 3*, su competencia.

También hubo una versión para el Nokia N-Gage – ¿os acordais del N-Gage? –, que era una versión modificada de GBA. Iba a haberse cancelado originalmente, junto con las versiones de *Virtua Cop* y *Alien Front*, pero sí llegó a lanzarse en Austrilia es uno de los juegos más raros y caros para la plataforma. Mientras que la N-Gage tenía más resolución y mejor 3D, el juego era peor en todo lo demás, sobre todo cuando los coches se volvían locos al menor giro un poquito brusco que se hiciera.

El siguiente *Sega Rally* tendría también un lanzamiento complicado, pues no llegó a lanzarse en 2005 para conmemorar el décimo aniversario. Junto al siempre necesario modo arcade y un buen puñado de nuevas pistas, *Sega Rally 2006* intentó modernizar la franquicia en PS2 al tener también un modo carrera, que contaba con una tienda en la cual era posible comprar nuevas piezas y modificar tu coche para ir asistiendo a todos los eventos de la temporada.



» [GBA] El juego de Game Boy Advance se veía como un mapa de Minecraft…

» [GBA] Y pese a eso, capturaba el espíritu colorista de sus hermanos mayores.

No hay nada terrible en *Sega Rally 2006*, pero es una víctima del pasado glorioso de la franquicia, pues no termina de distinguirse del resto de juegos de rallies. A pesar de ser un juego tremendamente bonito, *Sega Rally 2006* no llegaba a capturar del todo el espíritu estético de la saga. Los colores y los detalles de las pistas del original fueron sustituidos por gráficos más realistas, con entornos más bien sosos y una paleta de colores apagados que ya empezaba a ser demasiado común por aquel entonces. Del mismo modo, la banda sonora contaba con todos los talentos de la Sega de la época, pero sus toques electrónicos iban mucho más allá del sonido emblemático que estableció *Sega Rally 2* con su banda sonora. Las mayores quejas respecto a él se centraron en las colisiones laterales, que sencillamente estaban mal y hacían que el coche a veces se parara por completo.

Sega Rally 2006 fue recibido con poco entusiasmo en Japón y Corea del Sur en su lanzamiento a principios de 2006. *Weekly Famitsu* le puso un 26 sobre 40, y jamás salió de Asia. Sin embargo, acabó siendo una compra obligatoria para los fans del original por su disco de bonus, que era una conversión perfecta del primer arcade. Curiosamente, esto eclipsó el lanzamiento del juego.

Mientras que estaban desarrollando *Sega Rally 2006*, Sega había creado un nuevo estudio en Reino Unido centrado específicamente en juegos de carreras. Sega Racing Studio atrajo a muchos desarrolladores, y particularmente algunos de Codemasters que habían estado involucrados en la saga *Colin McRae Rally* desde 1998. La primera producción del estudio fue una renovación del concepto *Sega Rally* para la nueva generación de ▶



■ Tommi Mäkinen fue el amo del mundo del rally a finales de los 90 con la serie Lancer Evolution, llevándose cuatro campeonatos desde 1996. Mitsubishi ganó solo el campeonato de los fabricantes de 1998, sin embargo.

VEHÍCULOS

Lancer Evolution III (*Sega Rally 2*)
Lancer Evolution IV (*Sega Rally 2*)
Lancer Evolution V (*Sega Rally 2*)
Lancer Evolution VII (*Sega Rally GBA*)
Lancer Evolution VIII MR (*Sega Rally 2006*)
Lancer Evolution IX (*Sega Rally Revo, Sega Rally Online Arcade*)
Concept-X (*Sega Rally Revo*)
Lancer Evolution X (*SR3*)



■ El único fabricante alemán que ha ganado un campeonato de WRC, al menos durante la vida de la saga *Sega Rally*, apareció con sus coches clásicos de los 80, los que se llevaron los trofeos de marca y de conductor.

VEHÍCULOS

Quattro A2 (*Sega Rally Revo*)
Sport Quattro S1 Pikes Peak (*Sega Rally Revo*)



■ El primer trofeo de fabricantes se lo llevó un Alpine-Renault A110 en 1973. Por su parte, el Maxi Mégane fue un campeón en el British Rally Championship y en el European Rally Championship, allá por los años 90.

VEHÍCULOS

Maxi Mégane (*Sega Rally 2*)
Alpine-Renault A110 (*Sega Rally 2*)



■ Fiat no se conformó con que su subsidiaria Lancia dominara el mundo del rally y consiguió ganar tres campeonatos de fabricantes con el Fiat 131 Abarth, que condujeron Markku Alén y Walter Röhrl para ganar también sus campeonatos como conductores.

VEHÍCULOS

131 Abarth (*Sega Rally 2*)
Grande Punto Rally (*Sega Rally Revo*)

ŠKODA



■ Skoda se consideraba el hazmerír del mundo del automóvil, pero a finales de los 90, el fabricante era toda una fuerta bruta del WRC gracias a la habilidad de Armin Schwarz y de Jan Kopecký.

VEHÍCULOS

Fabia (*Sega Rally Revo, Sega Rally Online Arcade*)
Octavia Kit Car (*Sega Rally Revo*)



■ Para el debut de *Sega Rally Revo*, Volkswagen era el futuro del mundo del rally, y ya ha ganado más de tres campeonatos, convirtiéndolo en un equipo más que necesario si *Sega Rally* vuelve a nuestras consolas y ordenadores algún día.

VEHÍCULOS

Golf GTI (*Sega Rally Revo*)

14

■ Pistas creadas para *Sega Rally 2* antes de reducirlas a solo cuatro



▶ consolas, que por entonces era la de Xbox 360 y PS3, así como el PC. Este proyecto se conocería como *Sega Rally* en Europa, pero para que no haya líos, hablaremos de él por su nombre internacional, que era *Sega Rally Revo*.

La innovación más importante que *Sega Rally Revo* aportó a la serie fue la deformación de pistas, que permitía a los jugadores marcar un camino en el barro, en la tierra y en la nieve. "Creo que la deformación era el siguiente paso natural para Guy Wilday, el director del juego", recuerda Richard. "Cuando te topas con una saga como esta, tienes que innovar, y en ese momento nadie había empezado a deformar las pistas ni a cambiar el juego en tiempo real." Esto fue todo un reto, pues los coches conseguían más agarre y velocidad siguiendo los caminos creados por otros jugadores. Sin embargo, esto era algo que no gustaba a todo el mundo. "El juego necesitaba un USP," recuerda Ant Lewis, jefe de diseño de *Sega Rally Revo*. "Pero el esfuerzo requerido desde un punto de vista del desarrollo y los recursos exigidos al hardware hicieron que no nos concentráramos en otras partes del juego que eran también importantes."

El concepto del juego era el mismo, pero la estructura había cambiado para adaptarse al mercado. Esto significaba incluir más de 30 vehículos divididos por clases, 16 circuitos en 6 localizaciones distintas y un modo campeonato bien grande. A diferencia de las pantallas de varios circuitos de juegos anteriores ,aquí cada carrera en un campeonato contaba de seis carreras distintas, y los jugadores ganaban puntos según sus posiciones. Además, se podía jugar online contra 6 jugadores.

24.126

■ Copias de *Sega Rally 2006* vendidas en su lanzamiento en enero de 2006

Sega Rally Revo se lanzó en septiembre de 2007 y recibió críticas más o menos positivas de la prensa, llegando a marcarse un 8 en la *GamesTM* británica y un 92% en *Play*. Los gráficos fueron alabados y la deformación de los suelos, también. Otros análisis menos amables, como el 65% de *Game Informer*, remarcaban su poca variedad y escasa profundidad. Las ventas, obviamente, no llegaron a las expectativas esperadas del Sega Racing Studio y su cierre se anunció en abril de 2008, aunque Codemasters salió a comprarlo justo antes de llegar a ese fin. La historia no acaba ahí, pues el estudio estaba trabajando en convertir *Sega Rally Revo* en *Sega Rally 3*, un arcade.

"Cuando en Sega Amusements oyeron supieron que el recién formado Sega Racing Studio buscaba hacer una nueva versión de *Rally*, fuimos directos a ver qué tramaban", cuenta Patrick. "Jugamos una



» [PS2] Los colores apagados de *Sega Rally 2006* lo asemejaban mucho a otros juegos del género.



» [PS2] Lakeside era una pista complicada en PS2, como siempre lo había sido.

"Cuando te topas con una saga como esta, tienes que innovar, y en ese momento nadie había empezado a deformar las pistas"

Richard Tawn



■ El fabricante japonés debutó en el WRC en 2007 a modo de prueba para el campeonato de 2008. El equipo lo tuvo difícil en las primeras carreras, pero acabó sintiéndose a gusto más adelante en la temporada.

VEHÍCULOS

SX4 WRC 08 (*Sega Rally 3*)

HUMMER

■ Este nombre evoca a ciertos monstruos de la carretera y a la ya muerta General Motors, pero a pesar de no haber aparecido jamás en una carrera oficial, era un desbloqueable en *Sega Rally Revo*.

VEHÍCULOS

H3 (*Sega Rally Revo*)



■ Este fabricante especialista, que recibe su nombre de Colin McRae, produce vehículos potentes para varios eventos fuera de los campeonatos. La empresa debutó en la saga con un vehículo secreto para *Sega Rally Revo*.

VEHÍCULOS

McRae Enduro
(*Sega Rally Revo, Sega Rally 3, Sega Rally Online Arcade*)



■ Este fabricante alemán hace coches basados en los diseños de Porsche, con modificaciones que ponen sus vehículos entre los más rápidos del mundo. Su debut también se producjo en *Sega Rally Revo*.

VEHÍCULOS

Rt 12 (*Sega Rally Revo*)



■ Este productor de Land Rover y Range Rover muy modificados hizo un debut en *Sega Rally 3* con un coche secreto, el Nemesis. Para conseguirlo, había que apretar el botón del freno en Quick Race mientras elegías coche.

VEHÍCULOS

Nemesis (*Sega Rally 3, Sega Rally Online Arcade*)



» [PS2] Molestar a los contrincantes es cosa tuya, pues son obstáculos, al fin y al cabo.



» [PSP] La conversión a PSP hecha por Bugbear de *Sega Rally Revo* alteró algunas pistas, pero era bastante fiel.

3 AÑOS

■ Lo que duró Sega Racing Studio, desarrollador de *Sega Rally Revo* y *Sega Rally 3*.



MODO DEMOLICIÓN

Patrick Michael habla del modo no oficial de los testers de Sega Rally 3

La competición multijugador siempre es encarnizada entre los testers, pues están horas jugando hasta perfeccionar su técnica. "Como resultado de muchas horas de juego, el equipo descubrió que si un jugador conducía por Desert de cierta manera para extender el tiempo, el resto de jugadores podía hacerlo en dirección contraria," recuerda Patrick. "La topología del terreno era tan especial que podías lanzar tu coche por los aires mucho más alto si ibas al revés, así que conseguimos un montón de horas de diversión y de choques mientras evitábamos al único coche que tenía que conducir bien por la pista. Me enteré de ello tras oír las risas y gritos de una partida. Tras jugarlo yo mismo, me di cuenta de que tenía que estar en el juego. ¿Pero qué pasaba con los jugadores que no se enteraran? Tuvimos que incluir una señal que indicaba que ibas en dirección contraria, pero nunca forzamos a rectificar para que se pudiera disfrutar de este 'modo de juego'."



build tempranera para PS3 que usaba force feedback y supimos rápidamente que esto podía adaptarse a arcade. Tras hablar de su concepto para la versión de consolas, establecimos las bases necesarias para un arcade rápidamente y empezaron a trabajar en un documento de diseño más elaborado."

El cambio más evidente en *Sega Rally 3* fue el regreso al formato de carreras en varias pantallas, pero con una vuelta más para añadir otra pista. Sin embargo, Patrick pidió unos cuantos cambios para que todo encajara en el entorno acarde. "El fantástico sistema de deformación del juego para consolas tenía que ser replanteado", explica. "Las superficies de las pistas estaban pre-deformadas por el número limitado de vueltas por pista, por lo que los cambios en la textura y el agarre no se apreciaban. La IA se modificó y el contacto entre coches se ajustó al entorno y para que los roces fueran más interesantes."

Uno de los puntos clave de *Sega Rally 3* era su cabina, que tenía un asiento móvil y un volante con force feedback. En un momento en el que los arcades eran algo excepcional, la producción fue bastante alta. "Escribí la interfaz para la plataforma móvil y me alucinó lo que los técnicos japoneses nos enseñaron", explica Jamie Lowes, programador de controles en *Sega Rally Revo* y *Sega Rally 3*. "Asumí que la máquina tendría una unidad con su propio control por API, pero, en su lugar, todo era directo y acabamos mandando los códigos de control a los motores del asiento para que este se moviera de una manera u otra."

Sega Rally 3 debutó en el mes de cierre de Sega Racing Studio, mayo de 2008. "Hacia el final, la mayoría de desarrolladores había dejado el estudio por un nuevo puesto, dejando detrás a los empleados fundamentales en una situación difícil. Su dedicación al juego fue incuestionable," recuerda Patrick. La recreativa tuvo el éxito que no llegó a tener nunca *Sega Rally Revo*. "Recuerdo las buenas impresiones en su momento. Pero era difícil compararlo con la versión de consolas, pues no muchas revistas analizan juegos para arcade", dice Jamie. Como forofo de todo lo relacionado con el arcade, Patrick sabe mejor cómo le fue: "La acogida fue genial. Fue un gran éxito en Europa y en Oriente Medio".

Sega Rally 3 se portó a Xbox 360 y PS3 con el nombre *Sega Rally Online Arcade*, con el port corriendo a cargo de Sumo Digital. Pese al frame-rate reducido y los coches modificados, era una gran adaptación, pero ya no está disponible debido a las licencias caducadas. *Sega Rally* ha estado en reposo desde entonces, y aún no está claro si Sega va a lanzar más juegos de la saga en el futuro. Sin embargo, los fans continúan teniéndole cariño a sus juegos.

"Es la mejor forma de intemporalidad", dice Charles. "La jugabilidad es divertida y aún tiene mucho que decir a los juegos de carreras modernos, y también cuenta con lo mejor del diseño artístico y musical de la época dorada de Sega." Ant nos comenta algo similar. "Creo que la nostalgia es un factor que contribuye, pero si te soy sincero, es por lo bien que se jugaba. ¡La jugabilidad no envejece!" Ah, no podríamos estar más de acuerdo con esto. Game over, yeah! *

Muchas gracias a Steve Lycett y Patrick Michael por su ayuda.

20.000€
El precio de la cabina deluxe de *Sega Rally 3* en 2008.



» [PC] Dejar tu rastro en el barro era algo fenomenal de *Sega Rally Revo*.



» [Xbox 360] Los saltos son una parte fundamental de cualquier *Sega Rally*, del original a *Online Arcade*.

» [PC] Pese a su importancia, Audi no apareció en la saga hasta 2007.

» [Xbox 360] La IA de *Sega Rally 3/Online Arcade* era menos agresiva que la vista en *Revo*.

La historia de Ninten

Nintendo es sin duda la empresa más conocida de videojuegos y tiene una larga historia. Damien McFerran profundiza en su pasado, su presente y su futuro

En las últimas décadas la industria del videojuego ha sufrido varios maremotos, pero desde los años 80 hay una empresa que siempre ha mantenido la cabeza a flote: Nintendo. Hasta tal punto dominaba la empresa el mercado de consolas que Nintendo era sinónimo de videojuego. Desde aquellos gloriosos días de NES hemos visto como Nintendo ha vivido en una montaña rusa, subiendo y bajando. Sistemas como SNES, Game Boy y Wii le han proporcionado unos éxitos de crítica y de ventas con los que sus rivales ni siquiera soñaban, pero fracasos como Virtual Boy o Wii U son la prueba de que, pese a todo, Nintendo se equivoca como cualquier otra empresa.

No hay duda de que estamos hablando de una de las empresas más influyente en el mundo de los videojuegos: Nintendo ha vendido hasta la fecha más de 670 millones de unidades de hardware y 4.230 millones de unidades de software y, pese a que los resultados de su consola de sobremesa más reciente son más bien mediocres, sigue teniendo una capacidad creativa que no hay que subestimar. Ahora que la empresa está trabajando ya en su siguiente consola y preparándose para dar sus primeros pasos en los teléfonos móviles, es el mejor momento para hacer balance de su laureada historia y recordar los momentos buenos -y los malos- que han convertido a Nintendo en un contrincante al que hay que tener muy en cuenta en el ring del entretenimiento interactivo.

Antes de entrar en juego

Es cierto que Nintendo se incorporó a la industria del videojuego más o menos al mismo tiempo que empresas como Sega, Namco, Taito o Atari, pero su trayectoria las supera a todas ellas - y a cualquier otro contrincante. "Nintendo nació en 1889 como fabricante de cartas para jugar -dice Erik Voskuil, creador de *Before Mario*, una web dedicada a los primeros años de Nintendo. Fusajiro Yamauchi estableció la sede en Kyoto y centró la empresa casi exclusivamente en la producción de cartas Hanafuda durante algo más de sus primeros 70 años de existencia. En los años 50, el nieto de Fusajiro, Hiroshi, dirigía la empresa y se dio cuenta de que aferrarse a las cartas estaba limitando el potencial de expansión de Nintendo. Firmó licencias Disney para ampliar el mercado, pero en los 60 las ventas habían caído drásticamente y tuvo que reinventarse. "Nintendo intentó crecer metiéndose en aventuras muy variadas, la mayoría fueron breves como la del arroz instantáneo, una empresa de taxis o la apertura de un 'hotel del amor', antes de pasarse a los juguetes y los juegos", explica Erik. La llegada de Gunpei Yokoi en los años 60 fue lo que llevó a Nintendo ▶

Jugadores estrella

Figuras clave en la historia de Nintendo



FUSAJIRO YAMAUCHI
■ Yamauchi fundó Nintendo en 1889 como empresa de cartas de juego. La firma creció rápido y se expandió a Osaka. Yamauchi se retiró 1929, dejando al frente de la empresa a su yerno Sekiryo Kaneda. Murió de derrame cerebral en 1940.



HIROSHI YAMAUCHI
■ El nieto de Fusajiro Yamauchi, Hiroshi, se convirtió en el tercer presidente de Nintendo en 1947 y decidió la transición de la empresa desde las cartas de juego hasta los videojuegos.



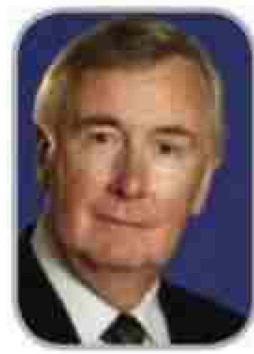
SHIGERU MIYAMOTO
■ Miyamoto, el creador de algunos de los juegos más icónicos de la casa –incluyendo *Super Mario*, *Zelda* y *Star Fox* –, entró en Nintendo en 1977 y su primer éxito fue el arcade *Donkey Kong*.



GUNPEI YOKOI
■ Responsable de algunos de los principales éxitos de Nintendo. Fue el creador de las Game & Watch, Game Boy e incluso del revolucionario D-pad. Murió en un accidente de tráfico en 1997.



MINORU ARAKAWA
■ El yerno de Hiroshi Yamauchi y fundador y primer presidente de NOA, Arakawa, fue una pieza clave para que NES fuera un éxito en EE.UU. También se le atribuye haber bautizado a Mario.



HOWARD LINCOLN
■ Lincoln asesoró a Nintendo en el juicio contra los estudios Universal en 1981. Se unió a Nintendo of América (NOE) en 1983 y hacia 1994 lo presidía. Ahora dirige el equipo Seattle Mariners.



SATORU IWATA
■ Iwata comenzó como programador en HAL Laboratory. En 2000 entró en Nintendo y dos años más tarde se convirtió en presidente. Por desgracia, Iwata murió tras luchar contra un cáncer.



TATSUMI KIMISHIMA
■ El actual presidente de Nintendo, Kimishima, presidió NOA de 2002 a 2006. Sus antecedentes laborales pertenecen al mundo de la banca, pero está en Nintendo desde el año 2000.

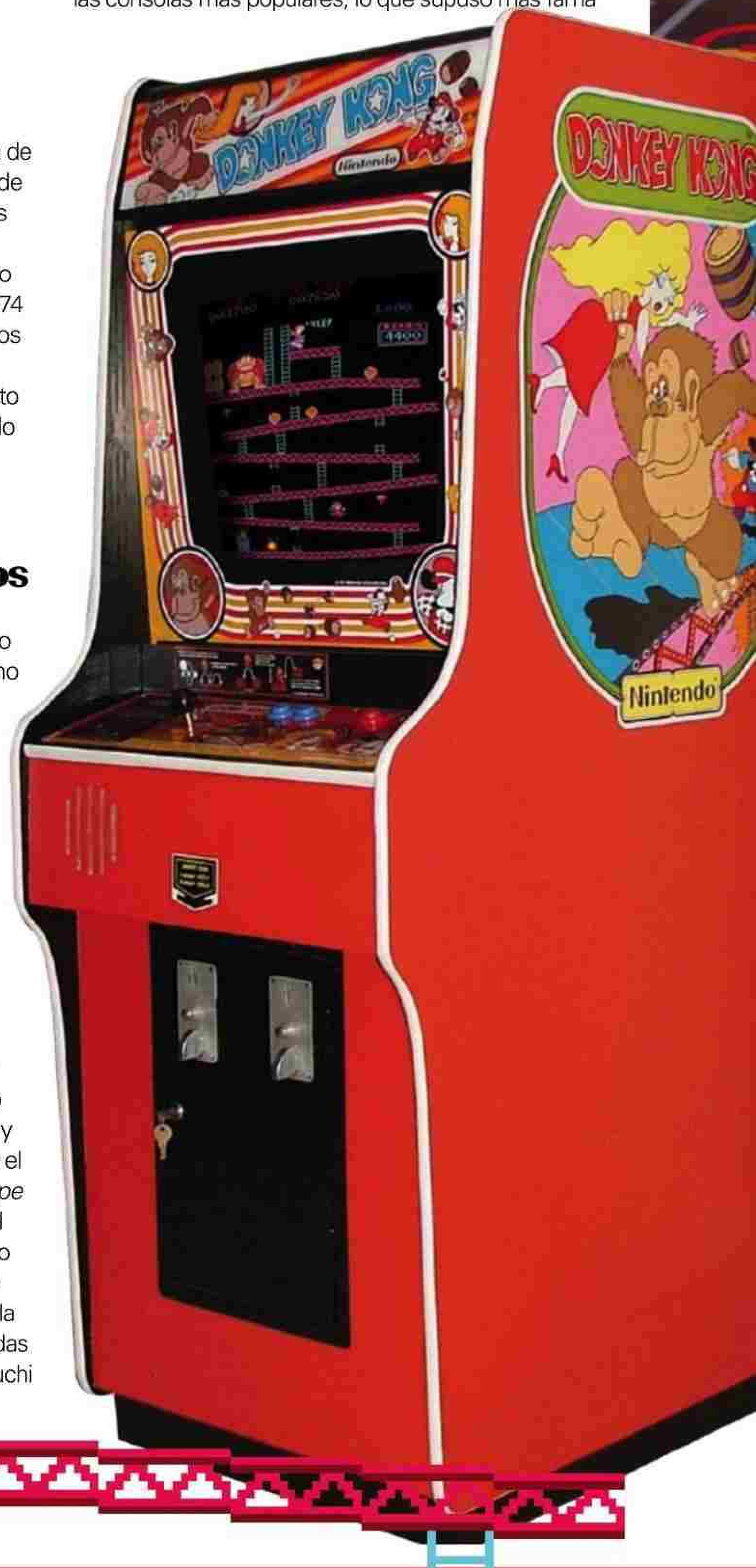
▶ por un camino diferente. "Yokoi le dio a Nintendo sus primeros juguetes originales y sentó las bases de lo que con el tiempo se convirtió en la estrategia de Nintendo respecto al diseño de sus productos, que se mantiene hoy día "añade Erik. "Nintendo acogió su filosofía de diseño y sus creaciones se vendieron por millones, lo que permitió a la empresa ganar mucho dinero para reinvertirlo en más innovaciones". El primer súperventas de Yokoi, Ultra Hand, se creó durante su trabajo inicial como simple ingeniero de mantenimiento. "Hay muchas conexiones con los primeros juguetes producidos por Yokoi en los años 70, como la Ultra Machine "dice Thomas Whitehead, redactor de *Nintendo Life*. "Logró llamar la atención del presidente Hiroshi Yamauchi y se produjo el paso a los videojuegos". Ultra Hand fue el primer producto de la empresa que superó el millón de ventas, y el que le siguió, Ultra Machine, vendió más todavía. Los siguientes años se caracterizaron por la innovación y la imaginación; Yokoi ideaba productos que atraían a gente de todas las edades. En 1969 el Love Tester permitía a las parejas "probar la fortaleza de su relación" y la serie Kousenjuu con pistolas de luz permitía que el normalmente introvertido público japonés viviera su fantasía de ser un cowboy en la comodidad y privacidad de su hogar. Pese a los éxitos iniciales, estos productos no podían proporcionar a Nintendo estabilidad comercial a largo plazo. Dada la querencia de la empresa por los juguetes electrónicos, no sorprende que, cuando empezó la revolución de los videojuegos en los televisores caseros, Nintendo fuese de las primeras empresas japonesas en colocar un producto en el mercado. Distribuyó Magnavox Odyssey en 1974 y produjo su propia consola -Color TV-Game- tres años después. Entonces se suma a la historia una figura importante: el estudiante de diseño Shigeru Miyamoto acababa de salir de la universidad y se unió a Nintendo en 1977. Una de sus primeras tareas fue diseñar la carcasa de una de los modelos de Color TV-Game.

La entrada a los recreativos

Aunque las primeras incursiones de Nintendo en el juego doméstico fueron relevantes, donde hizo dinero realmente fue en los salones recreativos. Títulos como *Space Invaders* y *Pac-Man* se habían convertido en un filón, y Yamauchi estaba deseando meterse de lleno en este lucrativo mercado. Nintendo tampoco era un novato en el entretenimiento con máquinas. "Los primeros juegos arcade de Nintendo salieron más o menos a la vez que el *Pong* de Atari, a mediados de los 70. No eran videojuegos sino juegos con pistolas de luz electromecánicos que incorporaban metraje de vídeo" cuenta Erik. "Eran juegos originales, basados en los primeros juguetes con pistola de luz para uso doméstico, pero no tuvieron éxito comercial". El primer arcade como tal de la empresa fue *EVR Race*, diseñado por Genyo Takeda (quien todavía está en Nintendo como socio tecnológico), y le siguieron clones de *Breakout* y *Space Invaders*. Ninguno de ellos le dio a la empresa el empujón que Yamauchi quería, y en 1979 *Radar Scope* estuvo a punto de convertirse en el último clavo en el ataúd de Nintendo. Había vendido bien en Japón pero fue un fiasco en Norteamérica, el mercado en el que Yamauchi quería triunfar. Nintendo estaba barajando la opción de deshacerse de todas las cabinas no vendidas de *Radar Scope*. Tan apañado como siempre, Yamauchi propuso reciclarlas para un nuevo título, y se encargó al relativamente inexperto Miyamoto que crease el concepto. *Donkey Kong* era, en 1981, el último cartucho en la recámara de Nintendo, pero por suerte fue un éxito y lo ha seguido siendo hasta convertirse en uno de los videojuegos más famosos de todos los tiempos. Erik explica: "*Donkey Kong* fue muy importante, se convirtió en un inmenso éxito que puso a la empresa en el mapa de los videojuegos, sobre todo a Nintendo of America (NOE). El juego diseñado por Miyamoto tenía un gran potencial en muchos aspectos, incluido el de ser el primer plataformas con un personaje que saltaba y que se convirtió en uno de los íconos de videojuegos más longevo". Erik se refiere, claro está, a Mario, quien se ha convertido en la cara más conocida del entretenimiento interactivo.

Los años dorados

Donkey Kong marcó un punto de inflexión para Nintendo, y aumentó el estatus de la empresa en Norteamérica (que es, sin duda, el mayor mercado de videojuegos). Rápido llegaron las conversiones a las consolas más populares, lo que supuso más fama



» Nintendo revolucionó la industria con su gama Game & Watch. Algunas de ellas alcanzan hoy en día precios de infarto.

“Entrar en el mercado con un sistema nuevo después del crack era arriesgado”
Erik Voskuil

todavía para *Donkey Kong* y su creador.

La siguiente aventura de Nintendo se relaciona con juegos que cabían en el bolsillo. Yokoi creó la línea Game & Watch en 1980 después de ver en el tren a un hombre de negocios jugueteando con una calculadora. Aunque empleaba unos rudimentarios gráficos LCD, la gama tuvo un inmenso éxito comercial y vendió más de 80 millones de unidades entre 1980 y 1991. También apareció una miriada de imitaciones, como las de Tiger o Bandai. “Mucha gente fabricó sistemas de juego portátiles a pilas, pero se centraban en un *hardware* de pantallas muy básico, como rejillas de luces LED” comenta Paul Machacek, de Rare, “mientras que las imágenes de las pantallas LCD de Nintendo usaban más imágenes fijas que un *software* con píxeles a baja resolución, eran inmersivas y todo estaba muy bien presentado para que no te dieras cuenta de estas limitaciones y te metieras de lleno en la jugabilidad. Las unidades con dos pantallas, aparecidas décadas antes



» [NES] *Super Mario Bros.* fue un gran éxito para Nintendo, y todo un vendeconsolas para la NES.

de Nintendo DS, eran algo futurista por entonces”. Eric añade a esto que la jugabilidad fue la clave del éxito de esta gama de consolas: “Las probaban y ajustaban hasta que el resultado era un juego divertido que supusiera un reto -dice-. También eran importantes el diseño de la máquina y un acabado de calidad. El cliente tenía la sensación de que eran algo valioso y volvía a comprar otra”. Las Game & Watch introdujeron otra innovación: el pad direccional, también llamado D-pad. Se utilizó en 1982, en la adaptación de *Donkey Kong, y d*esde entonces está en casi todos los mandos de videojuegos.

Nintendo se sentía cada vez más cómoda y decidió dar un paso más en el terreno de las consolas de sobremesa con un *hardware* nuevo. En 1983, se lanzó la NES (conocida en Japón como Family Computer o Famicom) justo cuando la industria del videojuego estaba a punto de sufrir una gran debacle en Occidente. El hundimiento de 1983 destrozó la fe del consumidor y de las tiendas en los videojuegos caseros, pero por suerte la tormenta no alcanzó las costas de Japón, donde la Famicon fue un éxito de ventas. A finales del año siguiente era la consola doméstica más popular del país. Erik asegura: “Sobre todo fue por los títulos *first party* de Nintendo -*Super Mario Bros., Zelda, Metroid-,* junto a numerosos lanzamientos fantásticos de *third parties* como *Final Fantasy, Dragon Quest o Mega Man.* Nintendo tuvo suerte. Entrar en el mercado con un sistema nuevo después del crack era arriesgado pero, como le salió bien la jugada, se aseguró el monopolio durante unos cuantos años. Por aquel entonces los videojuegos eran sinónimo de Nintendo”.

Cuando Nintendo anunció sus planes para rediseñar Famicom y rebautizarla NES para conquistar Occidente en 1985 hubo muchos que pensason que aquella empresa japonesa estaba loca. En Norteamérica no veían futuro a las consolas de sobremesa, pero Nintendo insistió y pronto se había hecho con casi todo el mercado de EE.UU., en una situación casi calcada a su hegemonía en Japón. En esta época la empresa empieza a tratar con los hermanos Stamper, fundadores de Ultimate. Paul -que trabaja en Rare desde 1988- revela que la empresa se creó para explotar el éxito del hardware de Nintendo en EE.UU. y Japón. “Ultimate tuvo un gran éxito en Reino Unido pero casi no se les conocía en otros territorios. Rare iba a conquistar aquellas zonas en las que Nintendo reinaba” recuerda. Antes de que Nintendo invirtiese en Rare, estos ya tenían como referente de calidad a la empresa japonesa. Cuando llegaban juegos de fuera para analizarlos y estudiarlos, los fundadores de Rare (los legendarios hermanos Tim y Chris Stamper) animaban a los empleados a probar los de Nintendo. “Los primeros años básicamente traíamos sólo juegos de las plataformas de Nintendo y creo que es porque Tim y Chris querían que todo el mundo conociera ese mercado y entendiera qué funcionaba en él y por qué. Así que nos imbuímos de los valores de Nintendo. La serie *Super Mario* era nuestra guía”, dice Paul.

Nintendo complementó a la todopoderosa NES con Game Boy en 1989, una consola portátil ,sucesora directa de la ya anticuada línea Game & Watch. Fue otra obra maesta de Yokoi; se convirtió en un icono cultural y en un aparato imprescindible, al que muchos compararon con el Walkman ▶




» [SNES] Una obra maestra de diseño. Todos amamos esta maravilla.









de Sony. Pero al llegar los 90 Nintendo ya no era el amo del mercado mundial; a finales de los 80 surgieron rivales japoneses como Sega o NEC que con sistemas como Mega Drive o PC Engine poco a poco le fueron comiendo mercado de los 8-bits de Nintendo. En EE.UU. esta rivalidad fue encarnizada. Sega atacó con fuerza a la NES con una combinación de *marketing* inteligente, licencias deportivas y conversiones arcade, y logró convertirse en la consola doméstica más vendida del país, algo inimaginable años antes. Hacía falta sangre nueva y llegó bajo la forma de Super Famicom, o Super Nintendo como la conocimos aquí en Occidente.

Para muchos ha sido la mejor consola de Nintendo y, sin duda, el sistema doméstico más admirado de todos los tiempos. Esta máquina de 16 bits acogió algunos de los mejores videojuegos de la historia. Nos brindó *Super Mario World, The Legend of Zelda: A Link to the Past, Secret Of Mana* y *Earthbound* y, cuando quedó claro que los gráficos 3D les estaban comiendo el terreno a los 2D en el corazón de los jugadores, Nintendo se aseguró de que SNES se actualizase e introdujo el chip Super FX con *Star Fox* en 1993, que supuso para la consola una inyección de energía para su lucha contra Mega Drive.

Dylan Cuthbert, antiguo empleado de Argonaut que trabajó en el famoso título, recuerda: "Todo empezó con una demo 3D que había desarrollado para Game Boy. Jez San, mi jefe por entonces, estaba enseñando la demo en el CES y un ejecutivo de NOA lo vio, se dio cuenta del potencial de la nueva tecnología y contactó con Nintendo Japón. Volamos a Kyoto y tuvimos un montón de reuniones, y de ellas nació el chip FX".

Poco después Dylan se estableció durante una temporada en la sede central de Nintendo, en Kyoto, de forma que puede explicar mejor que nadie por qué la empresa se convirtió en un lugar mágico en esta época: "Nintendo estaba en lo más alto. El coste de desarrollar juegos era bajo y los equipos eran pequeños, pero los juegos se vendían por millones y eran bastante caros. También contribuía bastante el hecho que allí tenían bastante libertad".

Diez innovaciones que Nintendo mejoró

Cómo Nintendo contribuyó a definir la industria del vdieojuego

CONTROL DIGITAL

■ En los 70 y los 80 el joystick era el sistema de control favorito, pero era aparatoso para los dispositivos portátiles. Desde que Nintendo introdujo el D-pad en la versión Game & Watch de *Donkey Kong* se ha convertido en una forma de control imprescindible.



REGRABACIÓN DE JUEGOS PARA LA FAMICOM

■ El Famicom Disc System es un periférico que no salió de Japón. Nintendo puso quioscos en los que podías borrar los discos y reescribirlos con nuevos juegos por un precio bastante aceptable.



TRANSFERENCIA DE DATOS WIRELESS

■ GBC tenía un puerto IR que resultaba muy útil para intercambiar datos del famoso RPG *Pokémon*. Es un ejemplo más de cómo Nintendo utiliza tecnología barata y normalita de nuevas y diferentes maneras.



EL E-READER DE GAME BOY ADVANCE

■ Usando cartas especiales y el lector de GBA e-Reader se podía acceder a contendo especial en algunos juegos. Por desgracia el periférico no cuajó, pero sobrevive como una curiosidad para coleccionistas.



LA CÁMARA DE GAME BOY

■ Hoy día todos estamos acostumbrados a tener siempre una cámara a mano con los móviles, pero en los 90 Nintendo causó una revolucionó con la cámara monocroma para GB. Las fotos eran espantosas, pero ejercían un extraño atractivo.



GESTIÓN DE MEMORIA

■ En PC es habitual ampliar la RAM para mejorar el rendimiento, y Nintendo llevó esto a N64. Juegos exigentes como *Donkey Kong 64, Perfect Dark* y *Zelda: Majora's Mask* recurrían a un cartucho de 4MB RAM para ofrecer mejores gráficos.



REESCRIBIR, NO DESAPARECER

■ El 64DD nunca salió de Japón, pero era una gran idea. Para contrarrestar lo caros que eran los cartuchos de N64, los juegos para 64DD venían en discos magnéticos, más baratos, regrabables y con una capacidad de almacenamiento de 64 MB.



PANTALLAS TÁCTILES

■ Sí, los paneles táctiles existían antes de que saliera DS, pero la portátil popularizó la tecnología para millones de jugadores y preparó el camino a los smartphones y tablets.



CONTROL POR MOVIMIENTO

■ Wii tenía menos potencia que sus rivales, pero el control por movimiento la convirtió en una consola única. Nintendo abrió el juego a los jugadores casuales y con ello vendió 100 millones de consolas.



PANTALLA 3D SIN GAFAS

■ Las 3D sin gafas llegaron al gran público en 2011 con el lanzamiento de 3DS. Una tecnología punta llegó así a la portátil. La New Nintendo 3DS perfecciona la tecnología utilizando una cámara para localizar la posición de la cabeza del usuario.



Sabías qué

■ Hay varias interpretaciones sobre qué significa la palabra Nintendo, pero se podría traducir como "deja la suerte en manos de los dioses".

■ Antes de los videojuegos Nintendo probó en el mundo Lego con una gama de bloques de construcción conocida como N&B Block.

■ Nintendo fue el único distribuidor del popular juego *Twister* en Japón.

■ El abogado John Kirby – que ayudó a Nintendo a ganar el caso judicial *Donkey Kong* – tiene un lugar muy especial en la historia de Nintendo. El personaje Kirby se llama así en su honor.

■ En *Donkey Kong* iban a aparecer los personajes de Popeye, pero Nintendo no llegó a un acuerdo con la licencia y Miyamoto tuvo que reimaginar el concepto de juego.

■ Nintendo es el propietario del equipo de béisbol Seattle Mariners.

■ Hiroshi Yamauchi presidió Nintendo más de medio siglo.

■ La emblemática NES Zapper tiene forma de pistola real en Japón.

■ El actor Charles Martinet es la voz de Mario desde hace 20 años.

■ Nintendo es hoy una empresa destinada a un público familiar, pero en 1970 producía una serie de cartas de juego eróticas que incluían desnudos femeninos.

■ El actual presidente de Nintendo Of America, Reggie Fils-Aime, trabajó antes en Pizza Hut.

■ El potente chip de sonido de SNES fue diseñado en Sony por el creador de PlayStation, Ken Kutaragi.

■ Nintendo Of America editaba su propia revista, llamada *Nintendo Power*. Esta echó el cierre en 2012.

■ El servicio de taxi de Nintendo's – llamado Daiya – tuvo éxito al principio, pero sucumbió a la presión de los sindicatos y, al final, cerró.

■ El nombre en clave de N64 fue Project Reality.

Tu mando favorito de Nintendo

VIRTUAL BOY
0%

NES
0%

GAMECUBE
30%

Wii U
GAMEPAD
7%

N64
16%

Wii
7%

SNES
40%

> “El coste de desarrollo era bajo y los equipos eran pequeños, pero los juegos se vendían por millones”
> Dylan Cuthbert

Dylan tuvo la oportunidad de trabajar junto a una leyenda, Miyamoto: "fue muy divertido. Durante casi todo el desarrollo de *Star Fox* fuimos a comer con él; básicamente creo que era porque quería aprender inglés. Éramos una novedad en Nintendo y estoy casi seguro de que éramos el primer grupo de *'gaijin'* [extranjeros] que había estado allí hasta entonces". Argonaut y Nintendo exprimieron al máximo la SNES, y Dylan sigue sintiendo debilidad por la consola: "Era sencilla, y se podían hacer muchas cosas interesantes en ella con facilidad" nos dice mientras sonríe. "El chip de sonido era realmente increíble para la época, y le daba a los juegos una riqueza que iba mucho más allá de simples *sprites* y fondos llenos de color".

La caída

El éxito de SNES se vio un poco oscurecido por el hecho de que Nintendo tenía en Sega un fuerte ▶

Así nace un mito

Nintendo ha creado algunos de los juegos más longevos


THE LEGEND OF ZELDA 17


SUPER MARIO BROS. 20


METROID 11


PIKMIN 3


DONKEY KONG COUNTRY 12


FIRE EMBLEM 14


MARIO KART 9


F-ZERO 6


SUPER SMASH BROS. 4


FAMICOM WARS / ADVANCE WARS 9


PILOTWINGS 3


STAR FOX 7


KIRBY 23



POKÉMON 22


WARIOWARE INC. 7



rival, que venía pisando fuerte en Occidente. Para complicar más todavía las cosas, empezaban a surgir nuevas empresas que fabricaban su propio hardware: 3DO, Atari, Philips y Sony estaban llevando a cabo sus propias incursiones y Sega aplicó su experiencia con las recreativas para fabricar la Saturn, de 32 bits. PlayStation, un sistema que nació después de que Nintendo traicionara a Sony en el último momento para aliarse con Philips, acabó convirtiéndose en el rival más fuerte. El lanzamiento de Nintendo 64 se retrasó hasta 1996, en un momento el que tanto Sony como Sega se habían hecho con buena parte del mercado. Mientras que sus competidores habían dado el salto a un formato, el CD, más barato de producir y con mayor capacidad, Nintendo se encabezonó en seguir con los cartuchos con el argumento de que tardaban menos en cargar y le habían servido muchos años para evitar la piratería. Ambas razones son ciertas, pero los cartuchos eran caros de producir y no podían almacenar tantos datos como un disco compacto, por lo que muchos third parties le dieron la espalda a Nintendo 64, entre ellos Squaresoft, que trasladó el desarrollo de *Final Fantasy VII* de N64 a PlayStation. Para empeorar aún más la situación, parte de los recursos de Nintendo fueron a Virtual Boy, el fracaso de *hardware* más sonado de la empresa. Salió en 1995, se hundió y Gunpei Yokoi acabó abandonando la empresa envuelto en una nube de vergüenza y con su legado supuestamente empañado por un sólo error. Murió trágicamente en un accidente de tráfico en 1997.

En N64 salieron algunos de los juegos más influyentes de aquellos años como *Super Mario 64, GoldenEye 007* o *The Legend of Zelda: Ocarina of Time,* pero no logró las ventas que tuvieron NES y SNES. Sega acabaría tropezando con Saturn y al final se retiró de la fabricación de consolas con Dreamcast. El éxito de Sony fue imparable, y su PlayStation se convirtió en la nueva NES. Cuando llegó la hora de alumbrar una nueva generación de consolas, Nintendo tenía que lidiar con la presencia de otro competidor más, Microsoft, que acababa de anunciar que entraba al ruedo con su propia consola, Xbox. GameCube, la propuesta que Nintendo presentó en 2001, ha sido sin duda la única ocasion en que la empresa se ha plegado a las modas de la industria y ha producido un


» [N64] Para muchos *Super Mario 64* revolucionó el juego 3D.

» Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka han sido elementos clave para el éxito de Nintendo.



» [N64] *The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time* dejó claros los puntos fuertes de la Nintendo de 64 bits.

hardware diseñado para copiar a sus rivales. Aparte de utilizar discos más pequeños y un mando de aspecto peculiar, GameCube bailaba al mismo son que Xbox y PlayStation 2, pero el mercado no puede mantener a tres consolas que hacían prácticamente lo mismo. GameCube tuvo que enfrentarse a brazo partido con los sistemas de Sony y Microsoft, aunque nos proporcionó algunos juegos increíbles, como *Super Mario Sunshine* o *The Legend of Zelda: The Wind Waker.*

La resurrección

La gama de la portátil Game Boy se mantuvo líder durante los años 90 y principios de siglo, dejando en la cuneta a rivales como Game Gear de Sega, Lynx de Atari, Neo-Geo Pocket de SNK y WonderSwan de Bandai, pero a Nintendo le estaba costando mantener un puesto en las consolas de sobremesa. Su siguiente consola dio un vuelco a esta situación y se convirtió en la vencedora, en nivel de ventas, de su generación. Wii –unida a la ya entonces exitosa e innovativa DS de doble pantalla– estableció una nueva etapa victoriosa para la firma. Roger Landford, antiguo responsable de Nintendo en Reino Unido, afirma: "Me uní a Nintendo UK la semana del lanzamiento de *Mario Kart Wii*. En aquel momento tanto Wii como Nintendo DS habían empezado a despegar y con las ventas iniciales de *Mario Kart* quedó claro que la empresa se estaba adentrando en territorio desconocido". Los títulos que Roger tenía que promocionar eran un indicativo del nuevo rumbo que estaba tomando Nintendo. "Como otros tantos, crecí con los productos de Nintendo y estaba muy emocionado de formar parte de la empresa. De todas formas, no trabajé en títulos como *Zelda* o *Mario* directamente. Empleaba mi tiempo en los juegos de la *Touch Generations* como *Brain Traininig, Más Brain Training* y *Cocina Conmigo*. No es lo que yo había imaginado antes de empezar, la verdad. Pero fue muy



» [GameCube] *Chibi Robo* nació en GameCube y sigue siendo un juego surrealista y encantador.



» [GameCube] No se trataba de un juego de *Mario*, Pero era divertido jugar *Luigi's Mansion* en GameCube.

» Es cierto que las 3D son efectistas, pero la 3DS puede presumir de tener algunos juegos increíbles.



emocionante ya que estábamos promocionando Nintendo para las familias y un público mayor. Algunos de ellos no habían probado un videojuego en su vida. Wii era un producto accesible para toda la familia y DS tenía una gran variedad de juegos, que podían gustar tanto a la gente de más de 55 años como a los niños. Tuvimos suerte de tener productos increíbles para un espectro de edades tan amplio".

Para Thomas, nunca como entonces tuvo tanta fuerza la filosofía de la empresa de unir *software* y *hardware*. Sostiene: "Lo divertido es que este concepto no parecía importante en la época de la NES y SNES, pero sin duda lo fue con N64, en la que había juegos como *Super Mario 64* que utilizaba el mando y la tecnología de una forma extraordinaria. En la época de Wii y DS esta norma de diseño de producir de forma conjunta el hardware y el software trajo algunas experiencias de juego memorables y diferentes. Nintendo popularizó el juego táctil en DS antes de que llegaran los *smartphones*, y tenías a millones de "no jugadores" jugando al tenis en *Wii Sports* o ejercitándose en *Wii Fit*. A los jugadores les aportaba un entretenimiento diferente y maravilloso, y ayudaba a Nintendo a estar en lo alto y mantener una identidad propia frente a sus rivales.

Un futuro incierto

Wii y DS han vendido juntas más de 250 millones de unidades, pero Nintendo se encontró con que el mercado había cambiado cuando llegó el momento de lanzar a sus sucesoras. El auge de los *smartphones* y tablets tuvo un fuerte impacto en el sector de las portátiles. Aunque 3DS logró vender más de 50 millones de unidades en total, está muy por detrás de DS, que vendió tres veces esa cifra. Roger explica: "Los dispositivos inteligentes habían tenido un fuerte impacto, DS cogió impulso antes de que los *smartphones* llegaran y era normal ver gente jugando por ahí. Cuando llegaron los *smartphones* la DS sobraba, porque era más cómodo jugar a apps en los teléfonos". Pero el fracaso de Wii U ha supuesto un *shock* para la empresa. Según Roger, "el tiempo es un factor esencial, y cuando salió Wii U la tecnología había cambiado desde que se lanzó Wii. La idea del GamePad era y sigue siendo revolucionaria. *Wii Sports* era una demo estupenda ▶

■ Devolvió la fé en las consolas tras el crack de los videojuegos en EE.UU.

■ Trabajó mano a mano con las third parties, para garantizar buena calidad.

■ Popularizó las portátiles con la Game & Watch y la Game Boy.

■ Puso de moda los accesorios, periféricos y hardware variado.

■ Introdujo el juego táctil y con control de movimiento.

■ Mostró la importancia de tener iconos fuertes.

■ Hizo que el juego retro fuese atractivo y accesible con la consola virtual.

■ Nunca saca un juego sin haberlo trabajado a fondo.

Lo bueno

Lo malo

■ Monopolizó la industria en la época de NES.

■ Adoptó el bloqueo regional, y lo mantiene todavía.

■ Puso cerco a la innovación al tomar acciones legales contra empresas como Codemasters.

■ Nos provocó dolores de cabeza con Virtual Boy.

■ Utilizó embalajes baratos para muchos de sus juegos.

■ Se sumó demasiado tarde a la revolución online.

■ Se empeña en lanzar una y otra vez los mismos juegos retro.

■ Ignoró el CD-ROM y se empecinó con los cartuchos.

Wii 2006
101.006.000

VIRTUAL BOY 1995
770.000

Wii U 2012
10.730.000*

SERIE NINTENDO DS 2004
154.000.000

NINTENDO 64 1996
32.930.000

FAMICOM/NES 1983
61.910.000

Las cifras de Nintendo

Guía rápida de las consolas de Nintendo y de las ventas de cada una

SERIE GAME BOY 1989
154.000.000

GAMECUBE 2001
21.470.000

SERIE GAME BOY ADVANCE 2001
81.510.000

SUPER FAMICOM/SNES 1990
49.100.000

SERIE NINTENDO 3DS 2011
54.340.000*

para aprender a usar Wii y estableció un estándar para el sistema. Wii U no tenía nada parecido".

Thomas piensa que Wii U es una gran plataforma a la que le ha tocado bailar con la más fea: "Cuanto más pienso en Wii U, más creo que ha lidiado con las peores circunstancias. Supongo que en la fase de diseño -cuando las tablets empezaban a ser populares y Wii seguía dominando el juego- la idea del nombre, del GamePad y del concepto eran apropiadas. Por desgracia, a muchos no les gustaba el concepto del GamePad, y el mando contribuyó a que Wii U fuese muy cara. Su potencia gráfica la colocaba por encima de PS3 o Xbox 360, pero los desarrolladores *third parties* empezaron a inclinarse hacia PS4 y Xbox One. Luchaba por atraer al gran publico. Los sistemas de Nintendo venden mejor cuando son unos lujos asequibles, más baratos y originales que sus rivales. Wii U tenía un precio inicial alto y no tenía ese juego que se convirtiese en la clave del éxito, y atrajese al gran público".

Nintendo ya está trabajando en su futuro. El primer paso es entrar en el juego de móviles. También está trabajando en su próximo sistema, de nombre clave NX, del que se rumorea será una fusión de consola doméstica y portátil. Muchos temen que la aventura móvil de Nintendo y el abandono del mercado portátil sean malas noticias, pero Thomas lo ve en positivo: "Me gusta que se estén tomando su tiempo con *Miitomo,* su primera app para móviles. Todo apunta hacia NX y lanzamientos clave en *smartphones,* y si las dos cosas funcionan juntas hay potencial en iOS y Android para que la empresa gane mucho dinero mientras que NX serviría para sustentar el mercado de jugadores hardcore. Independientemente de sus altibajos, Nintendo tiene una gran fuerza como marca y licencias muy conocidas. Con esos ases en la manga Nintendo puede ganar otra vez. No olvidemos que con GameCube las cosas se pusieron un poco feas y que Wii y DS invirtieron las tornas. Cuando Nintendo no sigue las tendencias suele convertirse en tendencia por sí misma. Creo que 2016 puede ser muy emocionante". ¿De verdad puede Nintendo volver a su época de grandeza ahora que el juego ha cambiado tanto? Paul se ríe: "Creo recordar que hace unos diez años alguien planteó una pregunta parecida y entonces salieron DS y WII. Estoy deseando ver qué será lo siguiente que hagan".*

***Vendidas hasta la fecha**

ESPECIAL
30
AÑOS

IKARI WARRIORS



Mucho antes que The King Of Fighters y Metal Slug, Ikari Warriors fue la punta de lanza del asalto de SNK a los salones recreativos. Recordamos la saga y sus explosivos "spin-offs".

El mejor juego basado en el exito de taquilla *Rambo: Acorralado Parte II* no fue la memorable versión para ordenador de Ocean Software. Ni lo fue la extraña versión para NES desarrollada por los nipones Pack-In-Video, en la que arañas y serpientes molestaban a Rambo. Tampoco lo fue la aventura conversacional de Angelsoft para el mercado americano. No, el mejor juego basado en *Rambo* fue *Ikari Warriors.*

Para su coin-op de 1986, SNK no obtuvo la licencia, pero la inspiración es más que obvia. El film se estrenó como *Rambo: Ikari No Dasshutsu* (*La Huida Furiosa*), así que se eligió 'Ikari' adrede como el título japonés del juego. Y hay más. Ralf, el personaje principal, se modeló basándose claramente en Rambo, incluida su bandana roja y su melena salvaje. Si quedaban dudas, el diseñador del juego, Keiko Iju, desveló que uno de los requisitos específicos fue "Rambos medio desnudos". Rambos, en plural. En la versión de los hechos de SNK, a Ralf se une su hermano de armas Clark, al que se distingue por su bandana azul. La pareja se embarca en una misión imposible para extraer a un camarada de una fortaleza enemiga, pero su avión es derribado antes de llegar. Se estrellan en la jungla y deben avanzar a pie hasta su objetivo... con uno o dos batallones enemigos interponiéndose en el camino.

Aunque los personajes y la historia se inspiraron en *Rambo*, la jugabilidad estaba en deuda con *Commando*, que se lanzó el año anterior. Los jugadores debían avanzar hacia la parte superior de la pantalla, superando zonas fortificadas y abatiendo enemigos bajo una lluvia de balas y granadas. Pero también era algo más que *Commando* con cooperativo. Para empezar, había mejora de armas, como munición perforadora, que podía tumbar a varios enemigos, y granadas especiales, con mayor onda expansiva. Mejor incluso fueron los tanques, en los que podíamos meternos para protegernos temporalmente. Una vez al volante, podías pasar por encima de los enemigos, mientras que la torreta era útil contra tanques, helicópteros y otras máquinas. "Si no has visto *Ikari* entonces te encontrarás con una agradable sorpresa," escribió en su día la revista *Computer & Video Games*, antes de resumir el juego perfectamente. "Toma la temática de *Commando / Rambo* y lo eleva a la máxima potencia." ▶



"Ralf, el personaje principal, se modeló basándose claramente en Rambo, incluida su bandana roja y su melena salvaje"

“En lugar de la selva tropical, se transportó a Ralf y Clark a las frías profundidades del espacio”



» [Arcade] Permanece todo lo que puedas en el tanque para reservar tus vidas.



» [Arcade] ¿Una roca con cara de enfado? Un pequeño avance de las cosas raras que llegarían posteriormente con *Victory Road*.

» [Arcade] Dos jugadores deberían hacer que progresar fuera más fácil, aunque estilos de juego dispares podían complicar aún más las cosas.



» [Arcade] Esas malditas minas acuáticas podían arruinarte la partida muy rápido. Lo mismo es aplicable a los helicópteros.



▶ El juego utilizó un sistema de control rotatorio en el que podías mover a personaje y apuntar con su arma de forma independiente. Era, básicamente, un stick con una pieza octogonal giratoria en la parte superior. Con un poco de práctica, pronto estarías moviéndote y rotando el arma con una mano, y pulsando los botones de disparo con la otra. El sistema funcionaba bastante bien y fue alabado en el momento de lanzamiento del juego, pero no fue el primer título de SNK que lo adoptó. Ni tampoco era el debut del coronel Ralf.

Lanzado por SNK en 1985, *TNK III* fue un shooter para un jugador en el que pilotábamos un tanque en zona enemiga. Introdujo el mando rotatorio, con el que se controlaba la torreta y el movimiento del tanque, permitiendo retirarte de los enemigos mientras contraatacabas. El objetivo era avanzar hacia el cuartel general enemigo, en la parte superior del mapa. El juego también tenía scroll a izquierda y derecha (delimitado en cada extremo), lo que permitió añadir toques de juego de laberinto, al toparte con obstáculos que bloqueaban el avance. Aunque la ambientación remitía a la 2ª Guerra Mundial, el capitán del tanque era el coronel Ralf y *TNK III* su primera llamada del deber – que prontó quedó eclipsada al formar pareja con Clark.

TNK III fue un título confuso para un juego original, así que pasó a llamarse *Tank* en Occidente. *Ikari* corrió una suerte parecida en su debut occidental, rebautizado a *Ikari Warriors* (aquí 'Ikari' era el nombre de la aldea enemiga). El editor, Tradewest, también hizo otros cambios. Por algún motivo, Ralf y Clark pasaron a ser Paul y Vince, que sonaba más como un dúo de música de sintetizador de los 80 que como un ejército de dos. Otro cambio más sensible fue la eliminación de las esvásticas en la base del jefe final.

Tal fue el éxito de *Ikari Warriors* en los salones que pronto invadió los hogares, lanzándose en no menos de 12 plataformas – más que cualquier otro título anterior o posterior de SNK. La versión de Famicom/NES fue la primera en llegar, y no es por lo único que merece una mención especial. El desarrollador Micronics introdujo muchos cambios, desde enemigos a power-ups unicos o la habilidad de pilotar también helicópteros. La diferencia clave, en cualquier caso, fue que el juego era casi el triple de largo que en la recreativa. Incluso contó con un añadido al final del juego: tras vencer al enfermizo jefe zombi en el cuartel general, una oportuna granada revelaba una escalera oculta que llevaba al nivel final y al verdadero jefe, una engreida calavera escupefuegos.



» [Arcade] El 'jefe' final parece sacado de una peli de terror. Destruye su soporte vital y verás cómo queda…

Las primeras versiones para ordenadores domésticos fueron desarrolladas por Quicksilver Software como parte de un acuerdo de edición con Data East USA. Las conversiones para PC y Apple II fueron aceptables teniendo en cuenta el hardware, pero la esperada versión de C64 fue un desastre. Muchas de las características de la recreativa (incluyendo el modo cooperativo) desaparecieron en combate, y la jugabilidad original se retiró sin permiso.

Elite Systems se hizo con la licencia en Europa y lanzó versiones para la mayoría de ordenadores domésticos. Elite gozó de un éxito considerable con sus versiones de *Commando,* así que fue una adquisición inteligente. "*Ikari Warriors* llevó los juegos de acción a un nuevo lugar," dice Steve Wilcox, el jefe de Elite. "Sus joysticks rotatorios, su acción simultánea para dos jugadores y sus personajes a lo *Rambo* hicieron que Elite no tuviera dudas a la hora de elegirlo para realizar las conversiones." Steve desvela que la relación de Elite con SNK era muy buena. "Era una delicia tratar con nuestros contactos en SNK. Nos permitieron interpretar las versiones domésticas sin apenas interferir."

Elite empezó con muy buen pie, con la excelente versión para Amstrad CPC. Programada por David Shea, quien no había usado un CPC antes de conseguir el trabajo, fue una fiel y pulida versión que remató en seis semanas. Pero Elite tuvo problemas para sacar adelante las demás versiones. Dave Perry comenzó a trabajar en la versión de Spectrum e incluso se realizaron avances en varias revistas antes de ser descartado porque en Elite no estaban satisfechos. Más tarde se llamó a David Shea para adaptar su código de CPC al Spectrum.

En cuanto al C64, sabiamente, Elite ignoró la versión de Quicksilver y encargó a John Twiddy que programara una nueva. En esa época, John estaba haciendo malabares entre la universidad y *The Last Ninja* para System 3, así que el trabajo en *Ikari Warriors* se prolongó. El juego se lanzó tarde (marzo de 1988) pero la espera mereció la pena y es una de las mejores conversiones para C64.

En la prensa tenía la impresión de que Elite había perdido el tren con estas conversiones, ya que el apetito por los clones de *Commando* había mermado. Sin inmutarse, Elite lanzó una decente versión para Commodore ▶





» El mueble es un ejercicio de belleza, con un arte lateral fantástico. Esta en concreto pertenece a un lector de **Retro Gamer**, Charles Bingham.

UN REVOLUCIONARIO MANDO

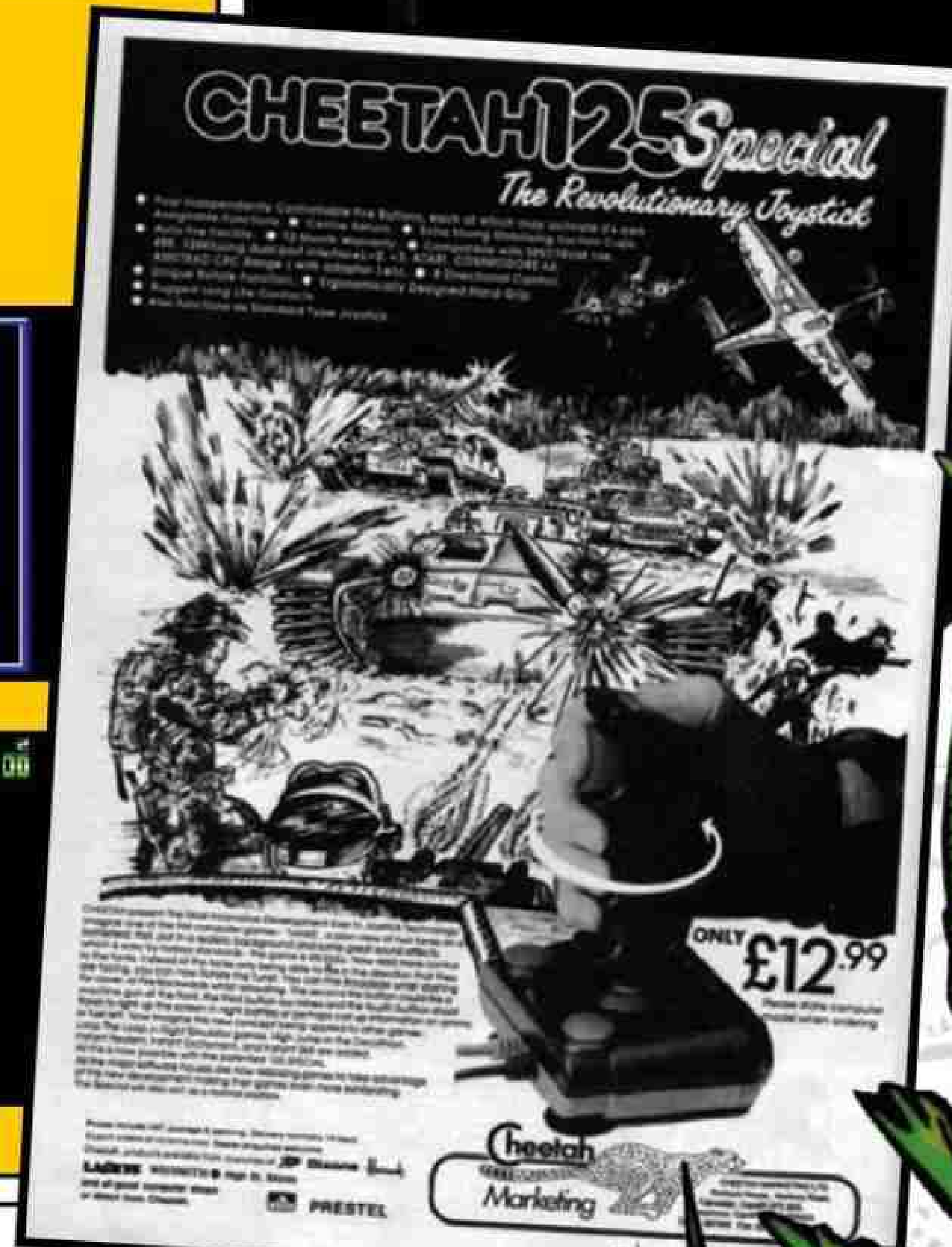
Para una experiencia arcade en casa, necesitabas tomar medidas 'especiales'…

Una de las características clave de la serie de arcades *Ikari* fue el control rotatorio, aunque esto no se podía replicar en casa. Así fue hasta el fabricante de periféricos Cheetah lanzó una versión mejorada de su famoso joystick Cheetah 125, el 125 Special. Aunque era muy parecido a un 125 estándar, el Special contó con dos extras únicos. El primero fue que sus cuatro botones de disparo se podían programar de forma independiente – la idea era que los jugadores no tuvieran que seguir dando un toque a la barra espaciadora mientras usaban un joystick. La otra característica importante era que la palanca podía rotar, haciéndolo perfecto para juegos de la calaña de *Ikari*.

Cheetah desveló el 125 Special en el Personal Computer Show de septiembre de 1987, y prometió que software que lo soportaría estaba en camino. Nada pasó hasta comienzos de 1989, con la llegada de la conversión de Ocean de *Guerrilla War*. Las versiones de C64 y Spectrum dieron soporte al 125 Special, permitiendo a los jugadores rotar a izquierda y derecha sin tener que usar el teclado. Le siguió la versión doméstica de *Victory Road,* también de Ocean, con las versiones de Spectrum y Amstrad soportando de nuevo el aparato. El 125 Special no era equiparable al control de la coin-op original pero era lo más cercano que ibas a encontrar en un ordenador. Otros juegos, como *Flying Shark* y *Run The Gauntlet*, también lo soportaron.







ENTREVISTA

Gerald Weatherup nos cuenta cómo fue programar Tank, el antecesor de Ikari Warriors para Spectrum y Amstrad CPC





¿Cómo conseguiste el trabajo de programar *Tank* para Ocean?
En aquella época trabajaba en Choice Software en Carrickfergus, Irlanda del Norte. La oficina estaba a 15 minutos andando de mi casa. Empezó como un trabajo de verano cuando tenía 15 años y pasó a ser a jornada completa cuando tenía 16. Ocean subcontrató a Choice para que realizara muchas conversiones. *Tank* llegó en 1987 y nos llevó entre tres y seis meses hacerlo.

¿Tuvistéis acceso a la máquina recreativa durante el desarrollo?
Sí, es lo que usamos como referencia. Todos los gráficos salieron de la máquina recreativa. El dueño de Choice, Colin Gordon, era un "crack" de la electrónica y sabía desmontar cosas. Separamos todas las ROMs, descargamos su contenido y buscamos todos los gráficos. Nos hicimos expertos recoloreando los gráficos. Después solo quedaba poner las animaciones juntas. Nadie del equipo podía dibujar de verdad – mover píxeles y convertir cosas eran nuestros límites.

La coin-op presentó un mando rotatorio. Replicar este sistema en los ordenadores domésticos parecía complejo. ¿Fue un reto?
Era una de las cosas importantes que quería conseguir, hacer el "feeling" del juego lo más parecido posible al original. Tras intentar varios métodos, lo más lógico fue usar controles de teclado con las dos manos o una combinación de joystick y teclado.

¿El proyecto fue como la seda o surgieron problemas que complicaron el desarrollo?
Los ajustados plazos y la cantidad de gráficos a convertir fueron los mayores retos. Recuerdo hacer los gráficos para las versiones de Spectrum y Amstrad a la vez. No recuerdo si programamos al mismo tiempo pero, si no fue en tándem, entoces fue "espalda con espalda" casi seguro.



Tank pareció tener un lanzamiento limitado, aunque fue incluido en posteriores recopilaciones. ¿Sabes la razón tras esta decisión? ¿Fue una decisión del editor?
Sí, fue una decisión puramente del editor, Choice solo fue contratada para realizar la conversión. Fue una verdadera verguenza, porque pensaba que era una buena conversión de un gran juego.

▶ 16 y entonces, a finales de 1988 el juego por fin debutó en los 16-bits. "Fue una cuestión de recursos," dice Steve Wilcox. "Uno de los ingenieros de Elite, Richard Frankish, supervisó muchas conversiones de Elite para ST y Amiga y recuerdo que en más de una ocasión tenía cola de espera."

Las versiones de Atari ST y Amiga las desarrolló Micro Wish y ambas fueron muy cercanas a la recreativa, hasta en el modo "attract" o la escena del accidente del avión. Solo perdieron los controles rotatorios. Las versiones de MSX-2 y Atari 7800, desarrolladas por SNK y Atari respectivamente, también merecen crédito por recrear la emoción de la recreativa en casa. Eso sí, la de 2600 fue tan explosiva como un petardo mojado.

Aunque las versiones domésticas siguieron llegando años después del debut de la coin-op, SNK lanzó en los salones la secuela del original apenas seis meses después. En Japón se llamó *Dogosoken*, algo como 'Atmósfera *Rugiente*', que no es tan absurdo como suena una vez has probado el juego. En lugar de una calurosa jungla tropical, Ralf y Clark son transportados a las frías profundidades del espacio, donde se enfrentan a una mortífera raza alien.

El cambio en la ambientación lo inspiró, quizá, *Aliens*, aunque no había nada siniestro ni que diera miedo en las criaturas a las que nos enfrentábamos. De hecho, parecían más de una peli como *Piraña II: los vampiros del mar*, de James Cameron. Había bestias aladas, arañas saltarinas, cangrejos asesinos y cosas verdes por doquier. *Ikari Warriors* tuvo elementos fantásticos (como las rocas con cara que escupían flechas) pero esto estaba tan alejado del original que parecía ridículo. Ambientación e historia aparte, la jugabilidad era la misma. Había nuevas armas y power-ups, y las armaduras sutituyeron a los tanques, pero seguía siendo Ralf y Clark disparando a cosas.



» [Arcade] Antes que *Ikari Warriors* se lanzó *Tank*, el juego de SNK que introdujo el control rotatorio.



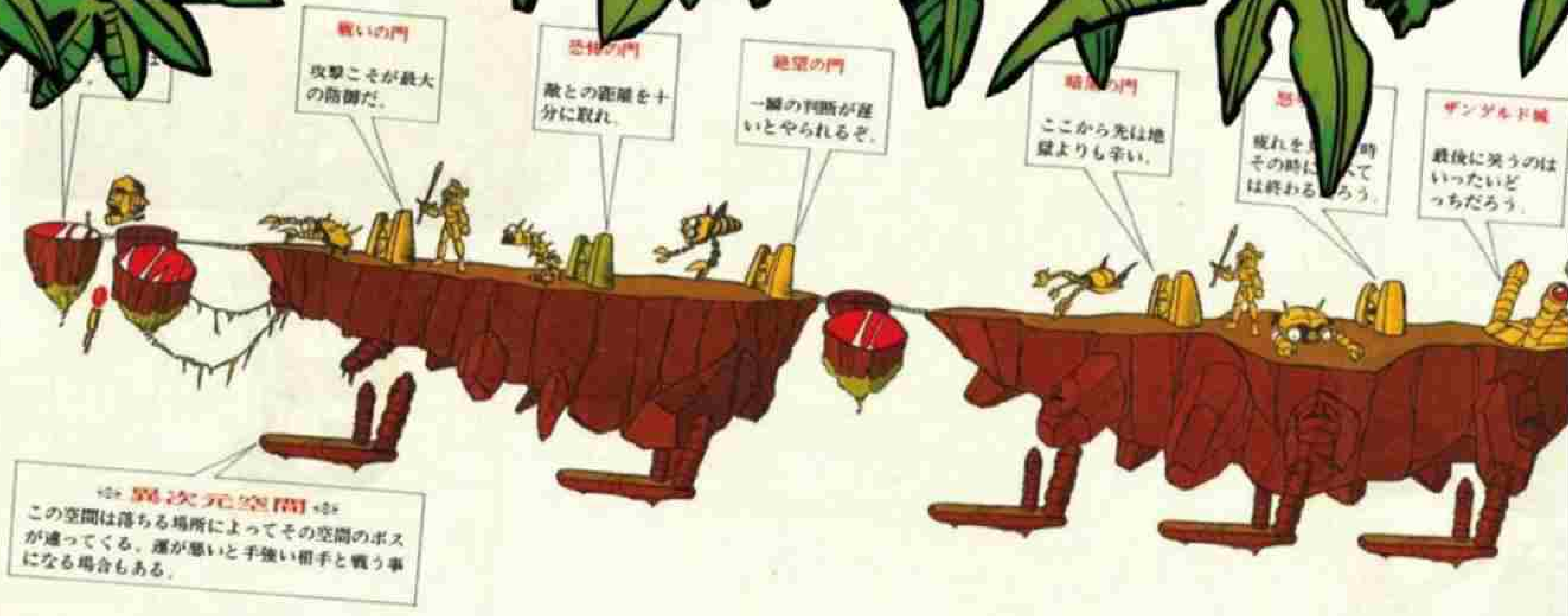


» [7800] No llegó hasta 1989, pero la versión de Atari 7800 fue una de las mejores conversiones disponibles.



» [Amstrad] La versión de Amstrad de *Ikari Warriors* es un juego del que pueden estar orgullosos los fans del CPC.





»Una muestra del trabajo artístico preeliminar para la secuela de *Ikari Warriors, Victory Road*.

» [Arcade] En *Victory Road* empezamos con un lanzacohetes, un detalle molón.

» [Arcade] Las batallas con jefes finales son muy frecuentes en la secuela de Ikari Warriors.

» [Arcade] *Ikari III* es un juego violento, en el que cada ataque produce un chorro de sangre.

"Bean y yo aparecimos y escribimos el juego en el transcurso de una semana, en las oficinas de Quicksilver"

Lennard Feddersen

Se añadieron jefes, pero su repetición acabó irritando a los jugadores.

En Occidente el juego se rebautizó como *Victory Road*. Miembros de la revista *Crash* vieron la coin-op en la exhibición Blackpool Amusements, en febrero de 1987 y no quedaron impresionados, definiéndola como "aburrido". Dijeron: "La mejor forma de describirlo es como *Ikari Warriors* en el espacio. Es poco más que un cambio de gráficos apoyado en un cambio de escenario."

La indiferencia hacia la coin-op no desalentó a los licenciatarios y el juego se convirtió a mútiples sistemas domésticos. Como parte del trato con Data East, Quicksilver Software volvió a encargarse de las versiones de PC, Apple II y C64 y los resultados fueron muy pobres. Lennard Feddersen trabajó en la versión de C64 para Quicksilver y explica que fue un trabajo express accidentado: "*Victory Road* fue un proyecto loco. El contratista original tuvo algunos imprevistos en su vida y David Bean y yo aparecimos y escribimos el juego en el transcurso de una semana, o cosa así, en las oficinas de Quicksilver, utilizando un motor de scroll que había escrito para otro juego. No teníamos mucho tiempo para jugar a la recreativa, así que miramos un vídeo para anticiparnos a posibles problemas. Al final del proyecto, el propietario de Quicksilver, Bill Fisher, vino con código para incluir voces y lo metimos. Creo que nos llevó 10 días en total, en los que dormimos más bien poco." A pesar del truncado desarrollo, el juego logró estar un peldaño por encima del trabajo que hizo Quicksilver con el original para C64.

De nuevo, la versión de NES añadió un montón de elementos. El cambio principal fue que los personajes tenían aquí una barra de energía en lugar de vidas. Menos éxito tuvo la introducción de elementos RPG, en los que intervenía el dinero que podíamos ganar y gastar en 'tiendas'. Además, sus torpes controles hicieron que jugar fuera una lata. Más interesante es que la versión de NES se trató, en el marketing, como la secuela e incluso se tituló *Ikari Warriors II: Victory Road*. Data East también utilizó como reclamo el primer juego, añadiendo "¡la nueva aventura *Ikari Warriors*!" en la portada. Ocean Software, mientras tanto, se hizo con los derechos para los ordenadores domésticos – junto a varios títulos más de SNK, como *Athena*, *Psycho Soldier* o *Tank*, el predecesor de *Ikari* – y pareció que iba a seguir sus propias pautas par distanciar el juego del original. No hubo mención a los Warriors y la propaganda mencionaba 'vampiros', 'monstruos' y 'horrores sobrenaturales'. ▶



» [Arcade] Es fácil ver cómo *Tank* inspiró el "look" y las sensaciones de *Ikari Warriors*.

ANTES QUE NEO-GEO

Siete primigenios juegos arcade que definieron a SNK

VANGUARD 1981



■ Un primigenio shooter, co-desarrollado por SNK y TOSE. Es similar al *Scramble* de Konami, lanzado el mismo año, solo que cuatro botones de disparo separados (uno por cada dirección). Un hito para SNK; tuvo secuela tres años después.

MARVIN'S MAZE 1983



■ El típico juego de laberintos que se alejó del resto gracias al uso de dos laberintos isométricos, uno encima del otro. Unos tubos los conectaban y podías viajar entre ellos, mientras evitabas a los robots que fastidiaban al pobre Marvin.

MAD CRASHER 1984



■ Este arcade de carreras poco conocido se puede definir como *Zaxxon* con las motos de *Tron*. Corres por una autopista sobre una futurista ciudad, disparando a otras motos y saltando agujeros en el asfalto. No tiene un gran carisma, pero para unas partidas...

PSYCHO SOLDIER 1986



■ *Athena* fue un fantástico plataformas con elementos de shooter, aunque este, la secuela, fue justo lo opuesto – un frenético shooter con fachada plataformera. La música, con una pista cantada de verdad, sumó al encanto del juego.

POW: PRISONERS OF WAR 1988



■ El éxito de *Double Dragon* llevó a SNK a producir su propio brawler, protagonizado por dos soldados (ataviados de azul y rojo) a la fuga de una prisión usando sus puños, pies y armas improvisadas. Nunca hubo tantos cráneos rotos en un único juego.

PREHISTORIC ISLE IN 1930 1989



■ Fue un soplo de aire fresco entre tanta guerra y tanto shooter espacial. Aquí las bestias extintas como dinosaurios eran el menú, mientras pilotabas biplanos por tierras olvidadas. Sus buenos gráficos, jugabilidad y humor le distinguieron.

BEAST BUSTERS 1989



■ Al final del primer nivel de *Beast Busters* – el shooter *Splatterpunk* y sobre railes de SNK – luchabas contra un zombi azul lanzacuchillos, que se tranformaba en un hombre lobo dorado (y echaba fuego por el culo). Eso era algo normal en este juego...

▶ Entre aquellas conversiones hubo de todo. Ocean llamó a David Shea para que actualizara su código y trajo de vuelta unas versiones precisas para Amstrad CPC y Spectrum. Las de 16-bit fueron de nuevo obra de Micro Wish, que realizó un trabajo muy pobre, que falló hasta al replicar la tibia emoción de la coin-op. Ocean planeó su propia versión para C64 en Europa, y se sabe que empezó dos intentonas diferentes para finalmente cancelarlo.

Ocean también holgazaneó con su versión de *Tank*. La firma contrató a Choice Software para que convirtiera la recreativa a las máquinas de 8-bits pero el juego se lanzó de forma limitada antes de ganar más exposición a través de recopilatorios y cintas de revistas. En 1988 se lanzó en NES como *Iron Tank*. Esta versión expandió la coin-op de varias formas: el mapa fue más grande, ofrecía caminos que se remificaban y añadió múltiples batallas con jefes. Fue muy superior a los anteriores juegos *Ikari* en NES – y a los que estaban por venir.

La serie continuó en los salones recreativos con un tercer *Ikari* y otro que se llamó *Ikari III*. Vamos a explicarnos.

En 1988, SNK lanzó *Guevara* en los salones japoneses. El juego se basó en la revolución cubana de los 50. Fiel a la historia, los jugadores controlaban al Che Guevara y Fidel Castro en su misión de derrocar el gobierno. Claramente, el juego fue una extensión de *Ikari Warriors*, desde los controles rotatorios a la codificación de los enemigos por color e incluso los tanques con las letras 'IN' parpadeando. La diferencia estuvo en los gráficos, más grandes y detallados. Cuando se localizó para Occidente, se renombró a *Guerrilla War* y se eliminó toda referencia a hechos reales, y así se convirtió en la misión de dos soldados para derrocar a un chiflado déspota (aunque en el mapa se veía claramente que era Cuba). *Guerrilla War* se convirtió, básicamente, en el tercer *Ikari Warriors*. Incluso algunas revistas supusieron esto, como *The One* que cerró su análisis del *Victory Road* de 16-bit diciendo: "Por suerte, el próximo *Guerrilla War* – el tercero en la serie *Ikari* – será una mejora sobre este intento de pacotilla."

A priori, esa no era la intención de SNK, que al año siguiente lanzó *Ikari III: The Rescue*. Empujados por el éxito de *Double Dragon*, la firma había lanzado su propio beat-'em-up en los salones, *POW: Prisoners Of War*. *Ikari III* era, efectivamente, un cruce entre ese juego y *Guerrilla War*. Ralf y Clark volvían a la Tierra, de nuevo espalda con espalda y con pantalón mimetizado, para rescatar a un niño de los terroristas. La marca de la casa, el control rotatorio, volvió... pero ahora el par se abría paso a puñetazos y patadas entre la multitud enemiga. Podías coger armas, pero la munición está muy limitada; esto era un brawler y no hay duda. Otra diferencia clave fue el tamaño de los personajes. Ralf y Clark eran como goliaths frente a sus encarnaciones originales. Los anteriores juegos de la serie corrieron todos en la configuración estándar de SNK (triple



» [Arcade] Es fabuloso cuando consigues un arma. El problema es que la munición está muy limitada.



» [NES] *Ikari Warriors III* fue un paso adelante respecto a los dos primeros juegos de NES.

"Desde el lanzamiento de Ikari III, Ralf y Clark se han convertido en incondicionales de SNK"

RETRO VERGÜENCITA AJENA: ESPECIAL IKARI

La serie padeció algunas terribles conversiones domésticas. Hora de dar nombres y asumir la culpa...



IKARI WARRIORS
C64
EL CULPABLE: Quicksilver Software

■ La versión americana, claro. Corre MUY deprisa, acaba demasiado rápido y no tiene cooperativo. ¿Algo más? Los controles son pobres, la música es mórbida y tiene "glitches" a montones. No es un petardo total, solo cuando se la se compara con la genial versión europea de John Twiddy para Elite.



IKARI WARRIORS
ATARI 2600
EL CULPABLE: Atari Corp

■ Esta es un poco injusta, porque no había forma humana de que este viejo hardware pudiera replicar los gráficos y la jugabilidad de la coin-op. Está en la categoría "¿para qué molestarse?". No hay ni una sola explosión – las cosas se desvanecen. Al menos el lanzamiento para Atari 7800 fue una gran conversión, excusando esta levemente.



VICTORY ROAD
APPLE II
EL CULPABLE: Quicksilver Software

■ La versión de Apple está verdaderamente podrida, y es mucho peor que el *Ikari Warriors* original para la máquina (y tampoco era la bomba). Increíblemente, la pantalla no tenía scroll – avanzaba un poco cuando alcanzabas la parte superior de la pantalla. Jugar es lo más parecido a intentar andar sobre miel con las piernas rotas.



VICTORY ROAD
AMIGA
EL CULPABLE: Micro Wish

■ Algo fue muy mal aquí. El equipo responsable de las versiones de calidad en 16-bit del original tropezó de forma estrepitosa con la secuela. No luce mal, pero se juega de forma horrible. Las versiones de Amiga y ST son a grandes rasgos idénticas, pero la de Amiga se lleva la palma porque... ¡fue un poco más cara cuando se lanzó!



GUERRILLA WAR
SPECTRUM
EL CULPABLE: Sentient Software

■ Este lanzamiento levanta varias dudas. ¿Por qué el desarrollador empleó una rutina de bloqueo del scroll y, además, apenas usó colores? ¿Por qué Ocean no se lo cargó inmediatamente cuando vio que era tan malo? Y, quizá, lo más pertinente, ¿por qué la revista *Your Sinclair Magazine* le dio un 8/10, animando a la gente a comprarlo?



IKARI III
C64
EL CULPABLE: Quicksilver Software

■ Quicksilver culmina un vergonzoso triplete con una de las peores conversiones coin-op de todos los tiempos. El equipo de control de calidad debió estar ausente por enfermedad el día que se le dio el OK. Los achaparrados gráficos parecían más de VIC-20 que de C64, y eso es injusto con el VIC. Esta conversión es ofensiva.



» [Arcade] En *Guerrilla War* se premiaba al jugador con puntos extra por ser bondadoso y salvar a los rehenes.

Z80) y este fue el primero en usar un sistema basado en el 68000.

Ikari III comenzó con una fuerte pegada, gracias a los impresionantes gráficos y su brutal jugabilidad, pero el encanto de apalear enemigos se desgastó pronto por la constante reaparición de enemigos, que ralentizaba el avance. Se dice que lo mejor del juego era cuando tenías un arma en las manos. A pesar de resto recibió críticas positivas y la revista *The Games Machine* estaba en minoría con sus preocupaciones, diciendo: "no está nada inspirado, y SNK parece haber llevado fórmula *Ikari Warriors* muy lejos esta vez."

Quizá sea revelador decir que hubo tres versiones domésticas del juego. La versión de NES fue encomiable, y aún con sprites mucho más pequeños, igualó la jugabilidad del original. También incluyó una historia de fondo engordada (narrada a través de escenas animadas entre 'actos') y un nivel bonus de disparos bajo el agua. Las versiones de Quicksilver para PC y C64 fueron inferiores, y como esperarás a estas alturas, en concreto la de C64 fue un feo desastre casi injugable. "Contribuí al código y algo de admnistración en la versión de *Ikari III* para C64, de la que David Bean fue el programador principal," admite Lennard Feddersen. ¿Fue otro trabajo express, como *Victory Road*? "No, David tuvo mucho tiempo," revela. "No me gustó *Ikari III*. En lo que a mí respecta, era un brawler aporreabotones, así que estaba triste porque David había firmado el port."

Guerrilla War también se llevó a los sistemas domésticos con resultados horribles, siendo la versión de Spectrum de las más desafortunadas. Por contra, la versión de NES fue excelente gracias a su acción non stop y sus niveles ampliados. El juego comprendió que era más divertido disparar que ser disparado, y permaneció como la mejor conversión doméstica de *Ikari*.

Desde el lanzamiento de *Ikari III*, Ralf y Clark se han convertido en incondicionales de SNK, apareciendo como contrincantes en todos los *KOF* "canónicos", desde el original de 1994 en adelante. El *Ikari Warriors* original se ha portado a teléfonos móviles dos veces, primero por Elite en 2004 y por SNK para el mercado japonés en 2006. Ports perfectos de los cinco juegos arcade aparecieron en 2011 en el recopilatorio de PSP *SNK Arcade Classics 0*, junto a otros 15 títulos de SNK. La colección se lanzó solo en Japón, pero los juegos acabaron saliendo como Minis, jugables en PSP, PS3 y Vita.

¿Y el futuro de *Ikari Warriors?* Quien sabe. Stallone anunció hace poco que Rambo había colgado para siempre su M60. Puedes estar seguro de que Ralf y Clark, los hijos de Rambo de SNK, no se retirarán pronto. *



» Una ilustración molona de Ralf y Clark, que destaca el estilo "cartoon" que SNK quería conseguir.

» *Rambo* fue una inspiración obvia para *Ikari Warriors*, y es aún más evidente en el arte del juego.

IKARI-CAMEOS

Las aventuras de Ralf y Clark aún no han terminado...

■ Aunque Ralf y Clark no han protagonizado un juego propio en casi 30 años, eso no significa que la pareja no haya estado ocupada. En 1994, Ralf y Clark hicieron la primera de muchas apariciones en la serie *The King Of Fighters* de SNK. Salvo por sus ataques especiales, los dos personajes apenas se diferenciaban entre ellos. Curiosamente, el tercer luchador del equipo Ikari, Heidern, se controlaba de un modo muy distinto. Según progresó la serie, cada uno desarrolló su propio estilo, estando Ralf más orientado a los golpes y Clark a los agarres. A nadie ha sorprendido que Ralf vaya a aparecer en *The King Of Fighters XIV*, junto a la hija adoptada de Heidern, Leona. *The King Of Fighters XIV* parece una sólida continuación de la serie, que saldrá a final de año solo en PS4 y promete ser una satisfactoria alternativa a *Street Fighter V*. Ralf y Clark también han aparecido en la serie *Metal Slug*, algo que tiene mucho más sentido cuando consideras su pasado "run-and-gun". Debutaron en *Metal Slug 6* y se juega de forma distinta con cada uno. La habilidad de Ralf es absorber un disparo (dándole en realidad seis vidas comparadas con las 3 de cualquier otro), lo que le hace el mejor personaje jugable, mientras que Clark es un personaje especialista. Ambos también aparecen en *Metal Slug 7*, con las mismas habilidades.





Agradecimiento especial para Steve de ArcadeArtwork.org por facilitarnos el arte del arcade original y a SNK Playmore por facilitarnos el arte conceptual.



TOP 25 NEO-GEO

Los lectores de la versión inglesa de Retro Gamer han decidido cuáles son los mejores juegos de la legendaria máquina de SNK. Tanto en salones recreativos como en consola de sobremesa, estos son los elegidos del Top 25.

DISPONIBLE EN
MVS MULTI VIDEO SYSTEM
AES ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM
CD NEO-GEO CD

25 Twinkle Star Sprites

■ Desarrollador: ADK MVS AES CD
■ Género: Shoot'em-up ■ Año: 1996



Estamos ante uno de los pocos shoot'em-ups competitivos que existen. Tu objetivo será acabar con el enemigo a base de combos que enviarán bolas de fuego, pero estas podrán ser devueltas e invocarán poderosos jefazos.

24 Fatal Fury

■ Desarrollador: SNK MVS AES CD
■ Género: Lucha ■ Año: 1991



El segundo juego de lucha del diseñador de *Street Fighter* Takashi Nishiyama no solo inició una sana rivalidad contra Capcom, también introdujo en el género personajes tan icónicos como Terry Bogard o Geese Howard.

23 Art Of Fighting 2

■ Desarrollador: SNK MVS AES CD
■ Género: Lucha ■ Año: 1994



La secuela reunió a la familia Sakazaki para enfrentarse al rey del crimen Geese Howard. Al igual que el primer *Art Of Fighting*, cuenta con sprites gigantescos, utilización masiva de scaling y movimientos especiales.

22 Shock Troopers: 2nd Squad

■ Desarrolador: Saurus MVS AES
■ Género: Run-and-gun ■ Año: 1999



Sin modo cooperativo y con gráficos más caricaturescos, la secuela se distancia bastante de su predecesor. Aún así es un excelente run-and-gun por mérito propio, con un gran diseño de escenarios y asalto sobre vehículos.

21 Last Resort

■ Desarrollador: SNK MVS AES CD
■ Género: Shoot'em-up ■ Año: 1992



Con una cápsula de ocho posiciones orbitando alrededor de tu nave y una espectacular banda sonora de fondo, *Last Resort* te hacía sentir invencible. Pero esa sensación desaparecía por su dificultad... Impresionante y exigente.

EN ZONA DE GUERRA

20 NAM-1975

■ **Desarrollador:** SNK ■ **Género:** Shooter ■ **Año:** 1990 MVS AES CD

El concepto de una placa recreativa con cartuchos intercambiables no habría alcanzado el éxito si SNK no hubiese introducido las placas en los muebles inicialmente. Afortunadamente, el soporte de software de calidad permitió promocionar el hardware y no hay mejor ejemplo de esto que el adictivo *NAM-1975*.

Este shoot'em-up al estilo *Cabal* fue el primer juego de Neo-Geo e inmediatamente demostró el potencial del hardware con enemigos de grandes dimensiones, sprites con scaling y un ritmo de juego vertiginoso. Necesitarás que tus reflejos estén a punto para sobrevivir en tu vuelta a la zona de guerra, ya que una simple bala acabará con tu vida. Si las cosas se ponen feas, pulsa C y podrás escabullirte del fuego enemigo.



PORQUÉ RUGAL ES EL JEFAZO DEFINITIVO

19 The King Of Fighters '02

■ **Desarrollador:** Eolith ■ **Género:** Lucha ■ **Año:** 2002 MVS AES

Es totalmente apropiado que el juego más moderno de este Top 25 pertenezca a la saga de Neo-Geo que más tiempo lleva entre nosotros. La entrega 2002 de la serie *King Of Fighters* fue el segundo "Dream Match" que combinaba personajes de anteriores capítulos conformando una lista de auténtico lujo. Después de unos años experimentando con equipos de cuatro personajes, la saga volvió a su clásico esquema de batallas tres contra tres, un cambio que fue tan bien recibido como la vuelta del villano emblemático de *King Of Fighters*, Rugal. Además, Eolith mejoró enormemente todo lo visto en la mediocre entrega de 2001 para situar a los *KOF* en lo más alto.

■ Rugal combina los movimientos de jefazos clásicos de *Fatal Fury* como Geese Howard y Wolfgang Krauser, consiguiendo un estilo imbatible.

■ ¿Te atreves a seguir saltando? Su técnica exclusiva, Genocide Cutter, es una ataque antiaéreo devastador que golpea al oponente varias veces.

■ ¿Te conformas con sentarte y lanzar bolas de fuego a tu adversario? El movimiento Dark Barrier de Rugal mandará de vuelta tus proyectiles, devolviéndote el ataque con estilo.

■ Si has recibido pocos impactos y sientes que tus bloqueos te van a dar la victoria, el movimiento God Press de Rugal te arruinará totalmente el día.

■ Haber conseguido el poder Orochi no es suficiente, tras su aparente muerte en *KOF '94*, Rugal vuelve más fuerte que nunca gracias a implantes cibernéticos.

■ Cuando Rugal derrota a un oponente le sumerge en metal líquido para crear una estua conmemorativa. Algunas de estas estauas podrían resultar familiares a los fans de Street Fighter...







ARMADOS Y PELIGROSOS

18 Top Hunter: Roddy & Cathy

■ **Desarrolador:** SNK ■ **Género:** Beat'em-up ■ **Año:** 1994 MVS AES CD

Neo-Geo tiene gran reputación en el arte de las 2D, pero *Top Hunter* impresiona incluso para los altos estándares del sistema. También es muy divertido de jugar, gracias al puño extensible que Roddy y Cathy pueden utilizar. Además de sacudir a los enemigos, pueden atraparlos, voltearlos en el aire y golpearles contra el suelo. De hecho, hay jefazos que tienen que ser eliminados pieza a pieza. Es muy recomendable para los novatos en Neo-Geo, la filosofía arcade de la máquina ha generado juegos muy difíciles, pero *Top Hunter* se deja jugar desde el inicio.

■ Si estos cañones laterales giran, es que están a punto de atacar. Alinea tu nave con el ojo rosa en la mitad del final boss para evitar los disparos láser.

■ Cuando la cápsula rosa emerge del jefazo,es el momento de retirarse. Está a punto de abalanzarse sobre tu nave a toda velocidad.

¿EL FINAL BOSS MÁS DIFÍCIL?

16 Viewpoint

■ **Desarroll.:** Sammy ■ **Género:** Shoot'em-up ■ **Año:** 1992 MVS AES CD

Este increíble shooter isométrico de Sammy destaca por sus gráficos pre-renderizados y su rítmica banda sonora. También es una delicia jugable por el preciso control de la nave, pero tendrás que tomártelo muy en serio si quieres llegar a ver la segunda fase. *Viewpoint* tiene seis niveles y tres tipos de bombas.

■ Tras una carga sin éxito, el boss sembrará tu paso de pequeñas balas. Es el momento de pilotar entre ellas mientras el jefazo busca tu posición.



PORQUÉ METAL SLUG X ES MEJOR QUE METAL SLUG 2

17 Metal Slug X

■ **Desarrollador:** SNK ■ **Género:** Run-and-gun ■ **Año:** 1999 MVS AES

■ Un motor gráfico mejorado resolvió muchos de los problemas de ralentización de *Metal Slug 2*, permitiendo una mayor carnicería de balas antes de ralentizarse.



■ SNK hizo el juego más difícil al aumentar el número de enemigos, dando al jugador más blancos para abatir.

■ Todo el viejo arsenal está disponible en versión potenciada, permitiendo al jugador hacer más daño a las hordas enemigas.

UN RALLY PARA EXPERTOS

15 Neo Drift Out

■ **Desarrollador:** Visco ■ **Género:** Conducción ■ **Año:** 1996 MVS CD

En el momento en que *Neo Drift Out* apareció en 1996, los juegos de conducción se habían trasladado al universo de las 3D. Títulos como *Ridge Racer*, *Daytona USA* o *Sega Rally* fueron los culpables. Sin embargo todavía había hueco para los juegos de coches de bajo presupuesto y *Neo Drift Out* cumplía este requisito a la perfección gracias a su velocidad, coches reconocibles y circuitos desafiantes. Al igual que en otros juegos de rally, el objetivo era completar tramos en el menor tiempo posible con la ayuda del navegador.

Lo que hace a *Neo Drift Out* tan exigente es su extrema sensación de velocidad. Tu coche estará siempre situado en el borde de la pantalla porque necesitarás el mayor tiempo de reacción posible. A pesar del uso de joystick en vez de un volante, sentirás con total precisión el peso del coche en cada giro, y en muchas ocasiones el éxito o el fracaso dependerá del control en las curvas y de evitar los peligros de la carretera. Y es que la diferencia entre éxito y fracaso se mide en décimas de segundo en *Neo Drift Out*.



14 Sengoku 3

■ Desarrollador: Noise Factory
■ Género: Beat'em-up ■ Año: 2001
MVS AES

Fue lanzado pocos días despues de que SNK se declarase en quiebra en 2001. *Sengoku 3* mejoró respecto a sus antecesores añadiendo la opción de utilizar "Artes Ninja", que ofrecieron variedad a su clásica fórmula beat'em-up. Como uno de los lanzamientos finales su atractivo es considerable.



13 Blazing Star

■ Desarrollador: Yumekobo
■ Género: Shoot'em-up ■ Año: 1998
MVS AES

Este brillante sucesor del inigualable *Pulstar* nos muestra una vez más un despliegue gráfico pre-renderizado de notable calidad y una gran cantidad de poderío ofensivo con la utilización de tan solo dos botones. Por si fuera poco, hace gala de algunas míticas traducciones, típicas en Neo-Geo, como: "You fail it".



12 Puzzle Bobble 2

■ Desarrollador: Taito
■ Género: Puzzle ■ Año: 1995
MVS

El clásico puzzle de explotar burbujas no sufrió excesivos cambios en su segunda entrega, pero se ganó el cariño de todos con nuevos modos de juego. El modo torneo ofrecía la opción de dos jugadores, mientras que el clásico modo puzle aumentaba la duración con su esquema ramificado.



TRES CAMINOS A LA GLORIA

11 Shock Troopers

■ **Desarrollador:** Saurus ■ **Género:** Run-and-gun ■ **Año:** 1997 MVS

Prepárate para luchar contra las fuerzas del mal como un lobo solitario, o eligiendo a tres personajes entre una lista de ocho, en este alucinante run-and-gun. Nos encontramos ante el mejor sucesor de la década de los 90 de la fórmula *Commando/Ikari Warriors*, gracias a la variada selección de personajes, excelente mecánica de riesgo/recompensa que te animaba a la hora de acercarte al enemigo y divertidas secciones a bordo de vehículos. Con tres rutas diferentes para elegir, cada una con escenarios y jefazos únicos, *Shock Troopers* te permitía jugar una y otra vez sin transmitir la sensación de repetir experiencia.



■ **LA JUNGLA:** Gran variedad de infantería y vehículos te esperan en esta zona, pero hay muchas oportunidades de abrirse camino entre el fuego enemigo. El primer inconveniente te situará entre dos vehículos blindados sobre un puente, con un helicóptero al acecho dispuesto a colocar el punto de mira sobre tu combatiente.

■ **LA MONTAÑA:** Tendrás que abrirte camino por un acceso rocoso repleto de minas para enfrentarte a un jet de combate. Si logras sobrevivir tendrás que defenderte de unos paracaidistas que saltan de un vehículo en movimiento, para después alcanzar la cima de un acantilado eliminando más enemigos.







■ **EL VALLE:** Esta ruta comienza con los jugadores encaminándose hacia los muelles eliminando soldadesca enemiga. El hecho de no poder caminar sobre el agua no te ofrece seguridad, los buceadores te arponearán. Poco después lucharás desde un barco en movimiento.

AFILANDO LA ESPADA

10 The Last Blade

MVS AES CD

■ **Dearrollador:** SNK ■ **Género:** Lucha ■ **Año:** 1997

Con SNK llevándose a *Samurai Shodown* fuera de la veterana plataforma Neo-Geo para promocionar su nuevo hardware a finales de los noventa, los fans buscaban desesperadamente un slice'em-up en condiciones. Afortunadamente *The Last Blade* apareció para rellenar ese hueco, fusionando la maestría del desarrollador en las mecánicas de lucha con una época más actual.

■ Si bien el bloqueo funciona como siempre, manteniendo el joystick hacia atrás respecto al enemigo, podremos parar ataques con el botón desviar.

■ A diferencia de *Samurai Shodown*, los elementos externos no son lanzados al escenario, así que el único factor decisivo será la habilidad del jugador.

■ Un estilo de música clásica occidental ofrecía un acompañamiento poco habitual a la acción, y un contrapunto sonoro al ambiente audio japonés de *Samurai Shodown*.

■ El daño infligido es bajo, lo que significa que es mejor centrarse en los combos de ataque de ida y vuelta que en asestar golpes básicos.

■ No hay movimientos que destruyan las armas en *The Last Blade*, pero puedes anular la defensa de tus enemigos si bloquean en exceso.

THE LAST BLADE 49% CARA A CARA 51% THE LAST BLADE 2





A LA VANGUARDIA

9 The Last Blade 2

MVS AES CD

■ **Desarrollador:** SNK ■ **Género:** Lucha ■ **Año:** 1998

Se suele decir de las peleas que "esto no va a ser bonito". Bueno, SNK no hizo caso a la frase, *The Last Blade 2* es un espectáculo. Los sprites están exquisitamente dibujados, y la banda sonora es sencillamente increíble teniendo en cuenta las limitaciones técnicas. El juego transmite un ambiente sereno, tranquilo, incluso cuando los personajes son cortados por la mitad a manos de sus oponentes victoriosos. Por supuesto que no es un juego que se recree en la muerte, sería injusto centrarse en el final del combate teniendo en cuenta todo lo que le precede, y *The Last Blade 2* refinó la excelente mecánica del primer juego. Un nuevo medidor EX combinó aspectos de las barras de Power y Speed, y cada uno de los medidores recibió mejoras. Sin embargo, son los nuevos personajes los que capatarán el mayor interés en los jugadores ya que forman un gran grupo: Setsuna, un extraño acompañado por un búho; Kojiroh, un miembro de los Shinsengumi que quizá no sea lo que parece ser, y Hibiki, un vertiginoso personaje que maneja una espada oculta. *The Last Blade 3* nunca apareció, pero el segundo juego es tan bueno que no hizo falta.





8 Pulstar

■ Desarrollador: Aicom
■ Género: Shoot'em-up ■ Año: 1995 MVS AES CD

Es justo decir que *Pulstar* es una especie de homenaje a *R-Type* en muchos apartados, las influencias del clásico de Irem se dejan notar en los primeros escenarios y en el sistema de armamento. Pero si hay que elegir un shooter que imite a *R-Type*, es una de las mejores opciones y Aicom hizo un excelente trabajo repitiendo la fórmula a mediados de los 90 con espectaculares gráficos pre-renderizados.

7 Metal Slug 3

■ Desarrollador: SNK
■ Género: Run-and-gun ■ Año: 2000 MVS AES CD

No es difícil darse cuenta de por qué el tercer *Metal Slug* goza de tan buena reputación entre los expertos. No solo supera a sus antecesores con gigantescos sprites y suaves animaciones sino que además cuenta con más zonas submarinas, la transformación en zombi y mucho más. También supone un desafío extra para los veteranos de *Metal Slug* con sus mega final bosses de resistencia infinita.



6 The King Of Fighters '98

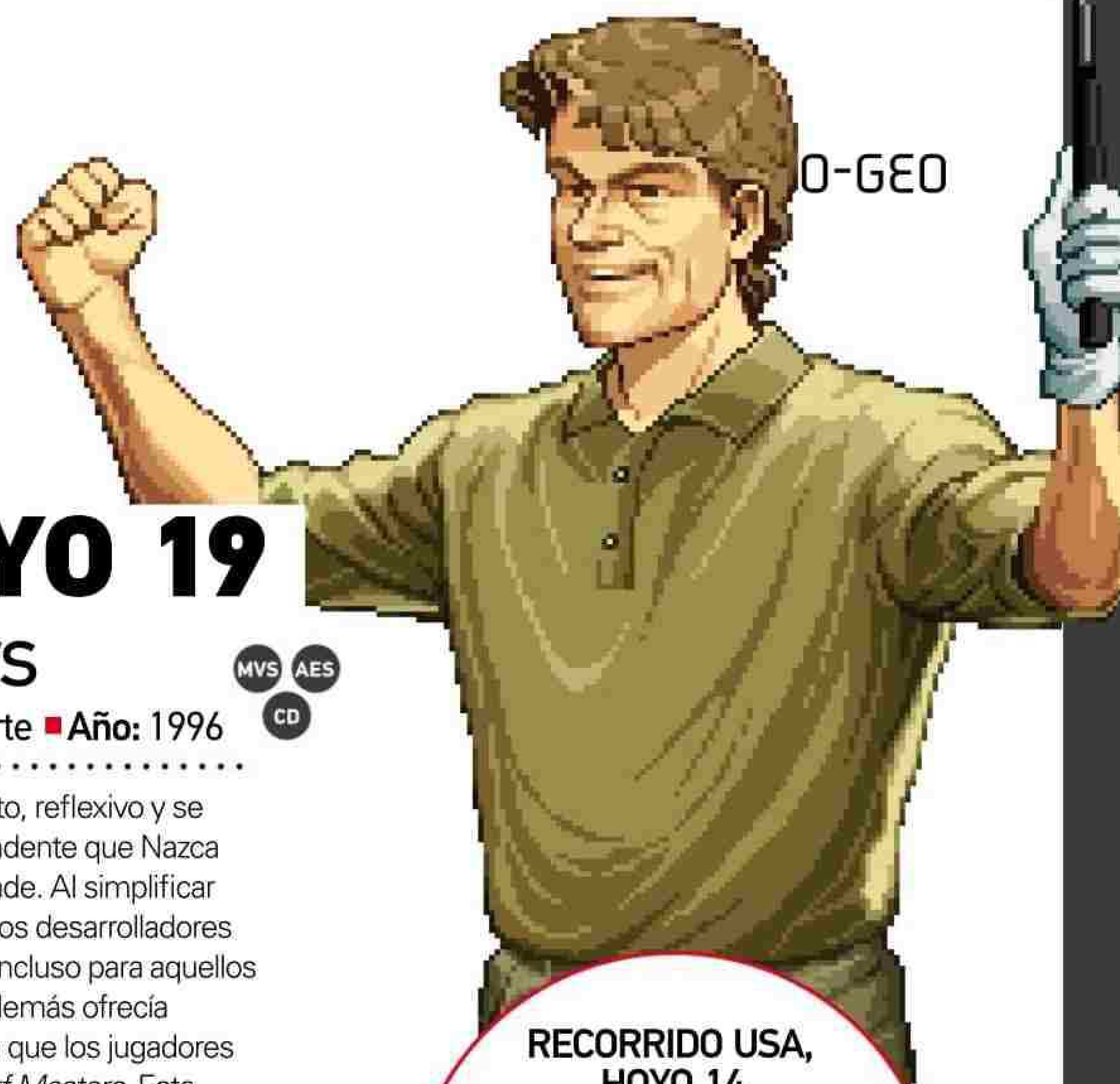
■ Desarrollador: SNK
■ Género: Lucha ■ Año: 1998 MVS AES CD

La primera aparición del "Dream Match" en la saga es la favorita de todos y con razón, sabe combinar un gran elenco de luchadores con las bondades de un sistema de combate optimizado a lo largo de cuatro entregas. Daba igual que tu combate ideal fuera entre Lucky Glauber y Yashiro o Saisyu Kusanagi y Ryuji Yamazaki, todo era posible en 1998. Además los puristas pudieron disfrutar de la ausencia de la mecánica Striker que definió la serie en su devenir al nuevo milenio.



DUELO DE KOF'S

KING OF FIGHTERS...
'94 - 5%
'96 - 14%
'97 - 9%
'98 - 48%
'02 - 19%
'03 - 5%



EL JUEGO PERFECTO PARA EL HOYO 19

5 Neo Turf Masters

■ **Desarrollador:** Nazca ■ **Género:** Deporte ■ **Año:** 1996 MVS AES CD

El golf no es un deporte de ritmo rápido. Es lento, reflexivo y se valora la precisión, por lo que no resulta sorprendente que Nazca fuese capaz de convertirlo en un excelente arcade. Al simplificar el proceso de golpeo con tres sencillos pasos, los desarrolladores hicieron el juego lo suficientemente agradable incluso para aquellos que no les llamaba la atención este deporte. Además ofrecía suficiente desafío en sus cuatro recorridos para que los jugadores expertos le dedicaran mucho tiempo a *Neo Turf Masters*. Esta atracción generada en todo tipo de jugador le convierte en leyenda.

RECORRIDO USA, HOYO 14

■ Este hoyo te complicará la vida debido a los peligros situados al final de la calle. Si estás jugando con un personaje de drive poderoso, intenta colocar la bola al final de la calle. Si no es así, toma la ruta segura y detente justo antes de la zona de búnkers en tu golpeo inicial. Será una buena decisión.

RECORRIDO AUSTRALIA, HOYO 5

■ Será una auténtica pesadilla si se intenta hacer uso del drive debido al enorme obstáculo acuático. Practica el golpeo preciso más allá de la máxima potencia y recuerda prestar atención a la fuerza y dirección del viento si no quieres terminar con la bola fuera de los límites.

RECORRIDO JAPÓN, HOYO 6

■ Es un buen ejemplo para prestar atención al valor del par. Es tentador golpear a la bola hacia adelante, pero si finalizas fuera del trazado te vas a arrepentir por el grupo de árboles que hay situados antes del green. Sigue hasta el final de la calle y alcanzarás el green en el segundo golpe y... ¡Birdie!





¡DOMINA EL FRISBEE DEL PODER!

4 Windjammers

■ **Desarrollador:** Data East ■ **Género:** Deporte ■ **Año:** 1994 MVS AES CD

■ Si giras el joystick mientras estás lanzando el disco, provocarás un lanzamiento con efecto que confundirá al rival.

■ Cuanto más rápido te posiciones debajo de un disco descendente, más poderoso será tu lanzamiento posterior.

■ No permanezcas demasiado cerca de tu portería, un lanzamiento fuerte puede noquearte y lanzarte contra ella.

■ Si a tu oponente le gusta merodear por los bordes, un disco que cae del cielo le confundirá, pero solo ganas 2 puntos.

LA ESPADA CON SANGRE ENTRA

3 Samurai Shodown II

■ **Desarrollador:** SNK ■ **Género:** Lucha ■ **Año:** 1994 MVS AES CD

El *Samurai Shodown* original fue bien recibido, pero la magistral secuela elevó la calidad a un nuevo estándar. SNK mejoró el aspecto general y amplió el elenco de personajes hasta donde había que hacerlo, añadiendo populares luchadores como el rival de Haohmaru, Genjuro Kibagami, la hermana de Tam Tam, Cham Cham, y el monje, bautizado maravillosa y, a la vez, bizarramente, como Nicotine Caffeine.

Sin embargo, *Samurai Shodown II* es especialmente brillante por revolucionar sus mecánicas, el desarrollo incluía movimientos avanzados como rodar, saltos rápidos defensivos, movimientos especiales para romper armas y mecánica de parry; una técnica proactiva de bloqueo que descubría a los oponentes para lanzarles un contraataque. Estas novedades se implantaron en el género de lucha los años posteriores tanto en juegos de SNK como de otras compañías.



EL REY DE LA LUCHA EN NEO-GEO

2 Garou: Mark Of The Wolves

■ **Desarrollador:** SNK ■ **Género:** Lucha ■ **Año:** 1999 MVS AES



SNK y Capcom no podían dejarse tomar la delantera el uno al otro, por eso, cuando la saga *Street Fighter* abandonó su clásico estilo gráfico con el magníficamente animado *Street Fighter III*, *Fatal Fury* hizo lo mismo con *Mark Of The Wolves*. En tema mecánicas, *Garou* introdujo Just Defend, con el que los bloqueos perfectamente sincronizados permitían ganar salud y realizar contraataques. Además, podías seleccionar una determinda porción de tu barra de vida para activar el sistema TOP, con el que tu personaje ganaba poder ofensivo y recuperaba salud lentamente. Esta maravillosa creación fue el beat'em-up definitivo de Neo-Geo.

TERRY BOGARD
KIM JAE HOON
TIZOC
FREEMAN
KHUSHNOOD BUTT
BONNE JENET
ROCK HOWARD
KIM DONG HWAN
GATO
HOTARU FUTABA
KEVIN RIAN
HOKUTOMARU







COMANDANTE EN JEFE

1 Metal Slug



■ **Desarrollador:** Nazca ■ **Género:** Run-and-gun ■ **Año:** 1996

MVS AES CD

Para muchos de nosotros, lo que hacía especial a Neo-Geo era que su alto precio la alejaba completamente de nuestras manos, por lo que es más que apropiado destacar que el juego que encabeza esta lista también es absurdamente caro. Si quieres conseguir un *Metal Slug* para tu Neo-Geo AES tendrás que pagar un precio de cuatro cifras, e incluso la más asequible versión de Neo-Geo CD te costará más que un juego de nueva generación. Pero hay una razón de peso por la que *Metal Slug* mantiene esos precios, y es la mejor razón para poseer una Neo-Geo, se trata del run-and-gun más brillante jamás creado. El equipo de desarrollo de *Metal Slug,* que estaba formado por personal de Irem, trató de crear un sucesor espiritual de *GunForce 2*. Es una conexión perfectamente demostrada por el look de los detallados final bosses y la jugabilidad, pero *Metal Slug* varió el tono con grandes dosis de humor. Los soldados enemigos saltan y miran furtivamente alrededor, gritan aterrorizados y hasta bucean desde barcos que se hunden. Incluso tu propio tanque que da nombre al juego, Metal Slug, tiene un aspecto cómico, y salta y se desplaza por la pantalla de forma casi cómica.

Como todos sus sucesores, *Metal Slug* cuenta con controles muy precisos y una BSO impresionante que mezcla rock, jazz y temas militares. Sin embargo lo que estos no poseen es el planteamiento primigenio. Mientras los siguientes *Metal Slug* complicaban y ralentizaban la fórmula con más vehículos, cómicas transformaciones y extraños enemigos alienígenas, el original mantenía su sencillez. También mostró características que no fueron utilizadas después, como escenarios divididos o verticales.

El primer *Metal Slug* también era menos exigente que los posteriores, ya que era más fácil mantener el tanque *Metal Slug* con nosotros, lo que te permitía recibir más impactos antes de morir. Del mismo modo que los jefazos no habían evolucionado hacia la dificultad máxima y era fácil descubrir sus patrones de ataque. Las secuelas son veneradas por los que dominan el original, y esta es la mejor opción para descubrir la saga.

Pero proclamar la grandeza de *Metal Slug* solo por comparación con sus sucesores es injusto. *Metal Slug* es una absoluta maravilla visual, sonora y jugable. Nunca te sentirás decepcionado al perder una vida y seguirás jugando eternamente.





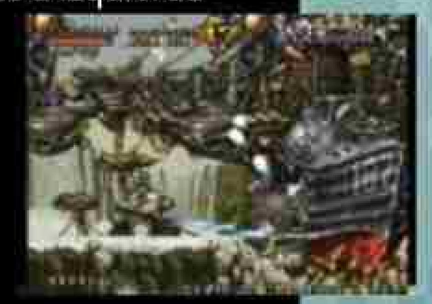
EL PODIO DE LA SAGA

METAL SLUG - 52%
METAL SLUG 2 - 6%
METAL SLUG 3 - 26%
METAL SLUG 4 - 3%
METAL SLUG 5 - 0%
METAL SLUG X - 13%

JEFAZOS AL PODER

FASE 1

■ El primer jefazo es gigantesco, pero totalmente inmóvil. Muévete a izquierda y derecha para evitar el mortero y cuando el gran cañón de energía dispare tendrás que agacharte o saltar para esquivarle.



FASE 2

■ Si eres aficionado a *Metal Slug*, este jefe es bastante fácil, limítate a situarte a la derecha de la pantalla y a disparar. O permanece atento a sus tres modos de disparo: dos modalidades de cohete y bombas.



FASE 3

■ Este gigantesco tanque es un verdadero tormento por culpa de sus cañones y lanzadores de minas. Destruye estos últimos primero y mantente fuera del alcance del cañón. Las granadas serán útiles.



FASE 4

■ ¡Tanques gemelos, oh no! Puedes alternar entre zona superior e inferior, pero recibirás ataques en todas las direcciones. Concentra tu fuego en uno de los tanques para reducir a la mitad el acoso enemigo.



FASE 5

■ Muévete a izquierda y derecha para esquivar el fuego del mortero, aunque después de unos disparos el boss mostrará un lanzallamas. Destrúyelo para rescatar rehénes y acceder a zona segura.



FASE 6

■ Si utilizas una pistola contra el chopper de Morden, lo llevas claro. Sus misiles pueden ser evitados, pero tendrás que disparar bajo este bombardeo. Cuando acccione la ametralladora súbete a las plataformas.







Dr. Mario

Pastillas… rojas, azules y amarillas

No sabemos cuándo fue que nuestro querido fontanero decidió convertirse en doctor para sentar la cabeza, pero sí sabemos que cuando lo hizo fue para traer a nuestras pantallas uno de los juegos más adictivos y recordados de la franquicia. Repartiendo pastillas entre melodías eternas, Dr. Mario nos acompaña desde 1990 hasta la actualidad.

Por: Marçal Mora



» [NES] La pantalla de título del primer Dr. Mario de sobremesa, con su inolvidable musiquilla.



» [NES] Una cápsula mal puesta en un mal reflejo puede costarnos la partida con facilidad.

No se puede empezar a hablar de *Dr. Mario* (Nintendo, 1990) sin hacerlo de *Tetris* (Pajitnov, 1984). Y es que uno y otro tienen más en común de lo que podría parecer a simple vista. No estamos hablando de parecidos mecánicos o de concepto, que son obvios, sino de una línea temporal de acontecimientos que conectan, indirectamente, a dos de los grandes genios del momento: al mismo Alexey Pajitnov y a Gunpei Yokoi. Decir que *Tetris* pasó desapercibido hasta finales de los 80 sería tan osado como falso, pero sí es cierto que no fue hasta el 88 cuando el gobierno soviético empezó a explotar los derechos de los que era propietario, en uno de los episodios más relevantes, famosos y caóticos de la historia de los videojuegos.

Bien es sabido que, de una forma u otra, Henk Rogers fue capaz de conseguir un trato entre ELORG – la organización soviética encargada del manejo de los derechos del juego – y Nintendo, quién se aseguraría los derechos exclusivos de la versión para consolas domésticas. El trato no podía venir en mejor momento para la compañía nipona, que acababa de crear, bajo la dirección de Yokoi, una consola que se convertiría en el buque insignia de la compañía: la Game Boy (Nintendo, 1989). *Tetris* no llegó para el lanzamiento en Japón de la consola, que saldría con *Super Mario Land* (Nintendo R&D1, 1989), *Alleyway* (Nintendo R&D1/ Intelligent Systems, 1989), *Baseball* (Nintendo R&D1, 1989) y *Yakuman* (Intelligent Systems, 1989), pero sí vendría de perlas para su lanzamiento internacional. La inclusión de *Tetris* como "killer app" junto a la consola hizo el resto. Ya sabemos su historia, desde entonces siempre entrelazada. En palabras del propio Rogers en una entrevista reciente "*Tetris* hizo a la Game Boy y la Game Boy hizo a *Tetris*. Era la plataforma perfecta para el juego, dada su portabilidad. Así fue como enganchó.".

La fiebre *Tetris* llevó a la fiebre Game Boy; la fiebre Game Boy trajo consigo más fiebre *Tetris*. Y, entre tanta infección, *Dr.Mario* apareció de forma natural. El éxito de *Tetris* fue tal que, redondeando, cada propietario de una Game Boy tenía una copia junto la consola. Con tal base de jugadores, Nintendo quería crear otro juego del mismo estilo que pudiese triunfar al mismo nivel, así que decidió ir a por todas utilizando su franquicia estrella: *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985). Por si eso fuese poco, Nintendo, más allá de los astros virtuales, puso a cargo del proyecto a un triunvirato legendario. Gunpei Yokoi, de nuevo, se encargaría del diseño y de supervisar el desarrollo. El productor (y programador) sería Takahiro Harada, cuyo currículum pasa por sagas como *Metroid* (Nintendo R&D1, 1986) y *Super Mario Land* (Nintendo R&D1, 1989). Y, por último, el polivalente Hirokazu "Hip" Tanaka compondría la música, como había ya hecho con el propio *Tetris*, *Metroid* o *Kid Icarus* (Nintendo R&D1, 1986). El R&D1 de Nintendo tenía algo especial. El resultado de ese cóctel mágico fue *Dr. Mario,* simultáneamente lanzado para NES/Famicom y Game Boy el 27 de julio de 1990.



La filosofía de Yokoi impregna todo lo que tocó y *Dr. Mario* no podría ser una excepción. Diremos que no es un juego estrictamente original pero sin duda ordena y mezcla conceptos e ideas de varios juegos anteriores de una forma tan fresca como disfrutable. Un juego con las ideas simples pero con diversión sin fin, con un aprendizaje en su modalidad para un jugador que es solo el tutorial de lo que convierte a *Dr. Mario* en un juego brillante como el sol de mediodía: la competición a dos jugadores. Velocidad, reflejos, anticipación y coordinación visual hacen de cada partida un subidón de adrenalina que, a su vez, se convierte en una lenta pero segura obsesión, pasión, adicción.

Dr. Mario cumple con creces con lo que se le debería pedir a cualquier juego de puzle. Es adictivo, fácil de jugar (es decir, simple en mecánica) y difícil de dominar. La demostración de que la fórmula funciona es más bien simple: *Dr. Mario* ha estado presente, de una forma u otra, en prácticamente todas las consolas que Nintendo ha lanzado en su historia, incluso hasta nuestros días, y no sería extraño que siguiese apareciendo, generación tras generación, en los años venideros. ▶



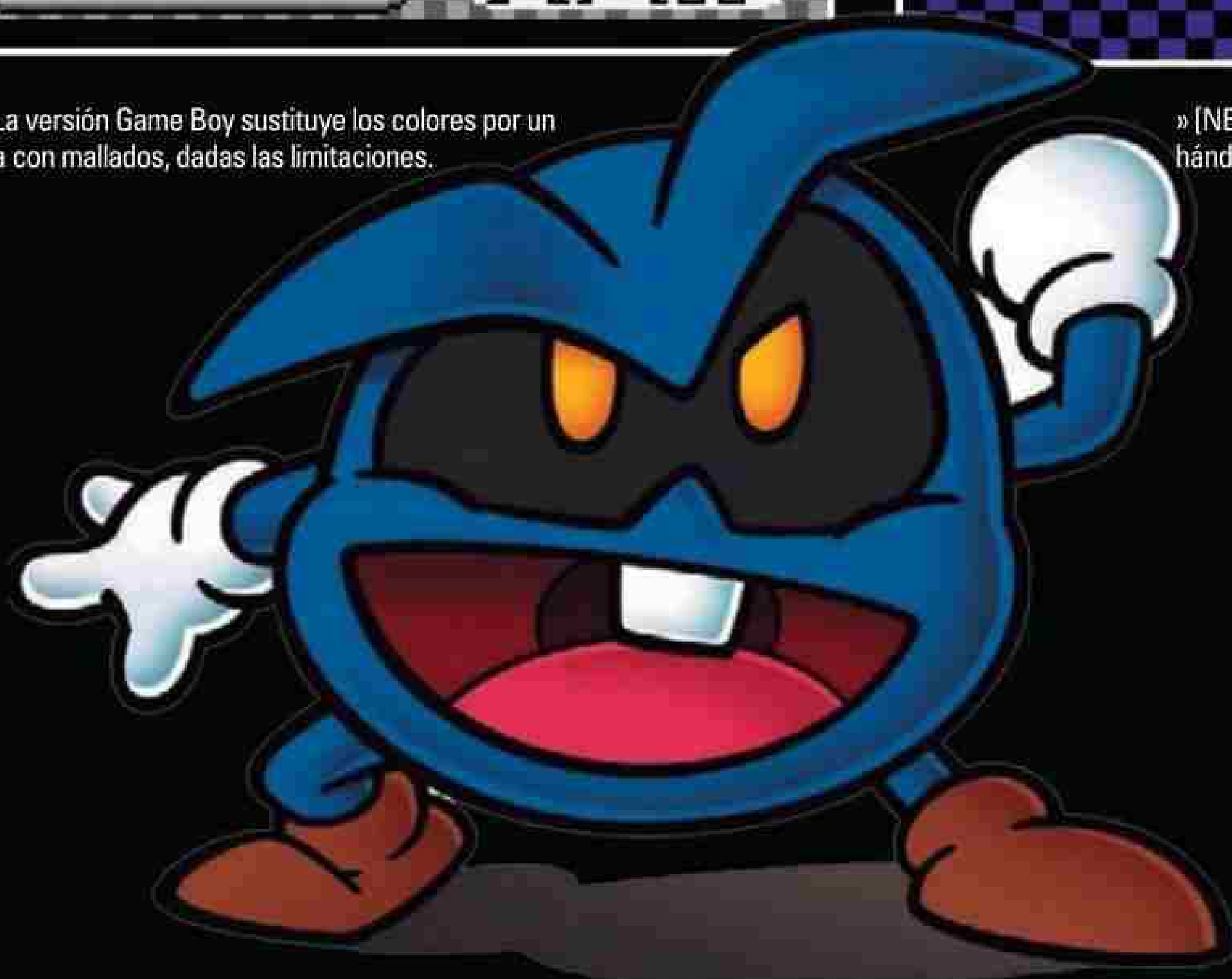
» [GB] La versión Game Boy sustituye los colores por un sistema con mallados, dadas las limitaciones.



» [NES] El modo de dos jugadores permite introducir un hándicap para jugadores de distinto nivel.



» [SNES] Las mejoras gráficas (y los tonos pastel) son más que evidentes en la versión para Super Nintendo.



“Dr. Mario es un juego inmortal. Simple como él solo, permite que incluso los jugadores nuevos lo cojan y lo entiendan en segundos. ”

▶ El manual conecta claramente los eventos de *Super Mario Bros* con los de *Dr. Mario*. Por inverosímil que parezca, tras unos años de alocadas aventuras, Mario se ha decidido a sentar la cabeza y trabaja, como médico, en el laboratorio de investigación de virus del hospital del Reino Champiñón. Todo se complica cuando uno de los experimentos, alojado en un frasco de cristal, queda fuera de control. Hay que actuar y hay que hacerlo rápidamente para evitar que el virus se extienda por el Reino.

La premisa del juego es simple; deberemos destruir los virus de colores primarios (o en escala de grises con mallados pixelados) a base de una serie infinita de cápsulas binarias que el Doctor Mario arroja, de una en una, a través del cuello de la botella. Dichas cápsulas pueden, a su vez, ser giradas en ambos sentidos y desplazadas a izquierda o derecha según convenga. Alinear cuatro o más medias cápsulas o virus hará que desaparezcan, sea en horizontal o en vertical. El objetivo es completar el nivel eliminando todos los virus. No hay límite de tiempo; la única posibilidad de game over es llenando la botella hasta rebosar, algo que ocurrirá con bastante más frecuencia de lo deseado, especialmente en los niveles avanzados.

La dificultad se puede configurar de inicio, con tres grados de velocidad. De la misma forma, se puede escoger el nivel inicial, del cero (con cuatro virus) al veinte (con ochenta y cuatro). Superar el nivel 20 nos lleva, sin incrementos, hasta el nivel 24 en NES, nivel que se repite ad infinitum hasta la derrota por agotamiento. En Game Boy es ligeramente distinto, puesto que se puede llegar a visualizar el nivel 28, donde el juego se cuelga.

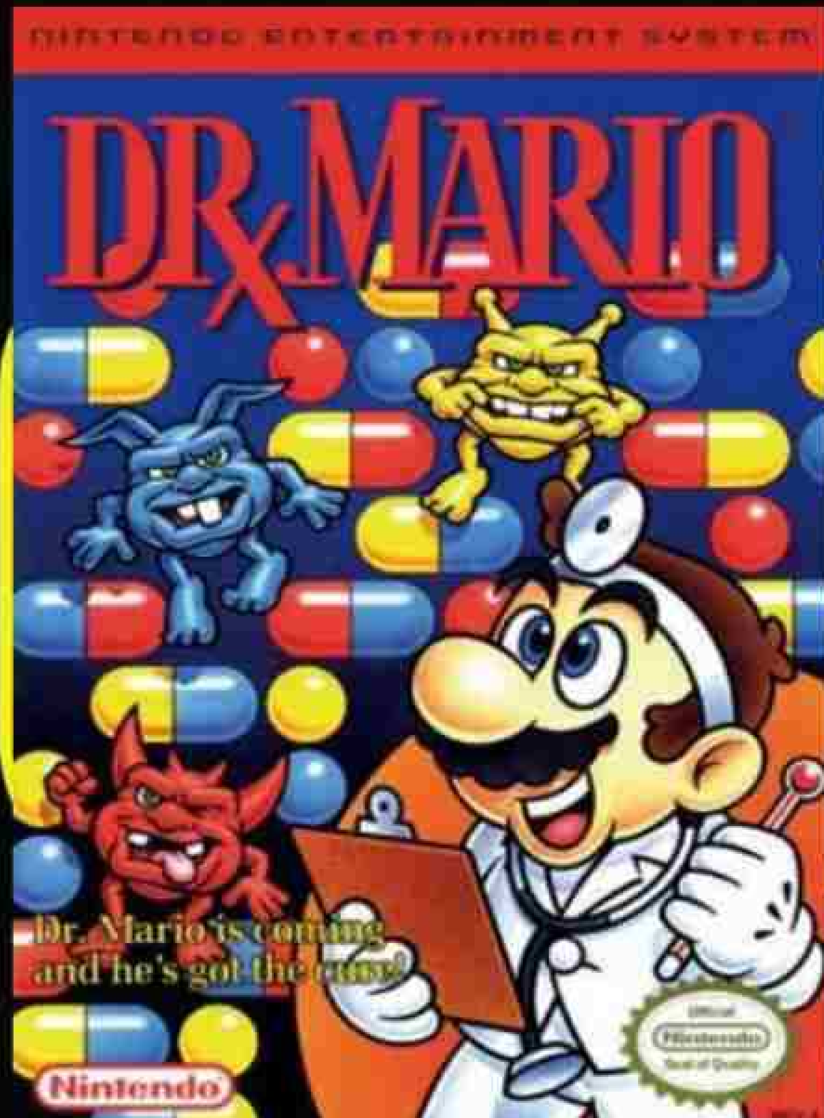
La banda sonora de Tanaka se compone básicamente de tres canciones. La canción de título, que alegra los corazones, y dos melodías de partida, hábilmente llamadas Fever (fiebre) y Chill (frío o resfriado), seleccionables al inicio. Icónicas donde las haya, la primera es frenética y la segunda misteriosa, pero no se puede concebir *Dr. Mario* sin ellas. Hagan el experimento y comprenderán lo crucial del trabajo musical.

Dejando el modo a un jugador de lado, hablemos de lo que realmente importa. La diversión a dos jugadores es extrema. Con partidas al mejor de cinco, los dos jugadores compiten lado a lado, bien sea en igualdad de condiciones o bien con un hándicap decidido de inicio. Es posible así que dos jugadores expertos peleen hasta el punto de romper sus mandos de frustración ante amargas derrotas o que un jugador más veterano sea retado, en condiciones más complicadas, por un jugador principiante, sea con menos virus, menor velocidad o una combinación de ambas. Las reglas son simples: gana el más rápido en limpiar o el que sobreviva a la caída de cápsulas. Y es que mientras las reacciones en cadena no tienen beneficio en el modo solitario, en las partidas a dos servirán para mandar molestas (o beneficiosas) piezas de colores a nuestro contrincante. La estrategia varía completamente, puesto que ya no hay que pensar únicamente en eliminar de forma eficiente, sino que hay que añadir un componente de entorpecer al contrario mientras limpiamos los destrozos que nos ocasiona.

Más de uno habrá apostado y ganado en una partida de *Dr. Mario*, sea para pagar las bebidas o la pizza que venía de camino. Más de uno habrá perdido y le habrá tocado abrir la cartera o mover el culo antes de saciar su sed. Pero la sed que no se apaga nunca es la de revancha tras la derrota. En *Dr. Mario* las horas nunca bastan.

Dr. Mario es, por esencia, un juego inmortal. Simple como él solo, permite que incluso los jugadores nuevos lo cojan y lo entiendan en segundos. Y que, una vez atrapados, se encuentren con uno de los juegos más adictivos de todos los tiempos. Con una combinación ideal de estilo gráfico, fluidez, banda sonora y balance, *Dr. Mario* hace fácil todo lo que un juego de puzle podría pedir. De hecho, tal es su impacto que incluso las futuras iteraciones de *Tetris* imitarían algunas de sus características. No hay que ser demasiado atrevido para colocarlo en el Olimpo de los juegos de NES; tampoco hay que ser demasiado sabio para ver que destila calidad por los cuatro costados. Una frase atribuida a Voltaire anunciaba que “El arte de la medicina consiste en divertir al paciente mientras la naturaleza cura la enfermedad”. No sabemos cómo tomárnoslo, pero de lo que no hay duda es de que, al menos de lo primero, Doctor Mario es un experto mundial. ★

Dr. Mario y las consolas de Nintendo



NES

La versión más recomendable, la original junto a la de Game Boy, pero en pantalla grande y a todo color, de la que básicamente hablan los párrafos anteriores. Cabría destacar, como curiosidad histórica, la controversia que generó entre algunos padres – que no sabemos qué pensarían años más tarde con GTA – el hecho de que niños jugasen con pastillas.





ARCADE

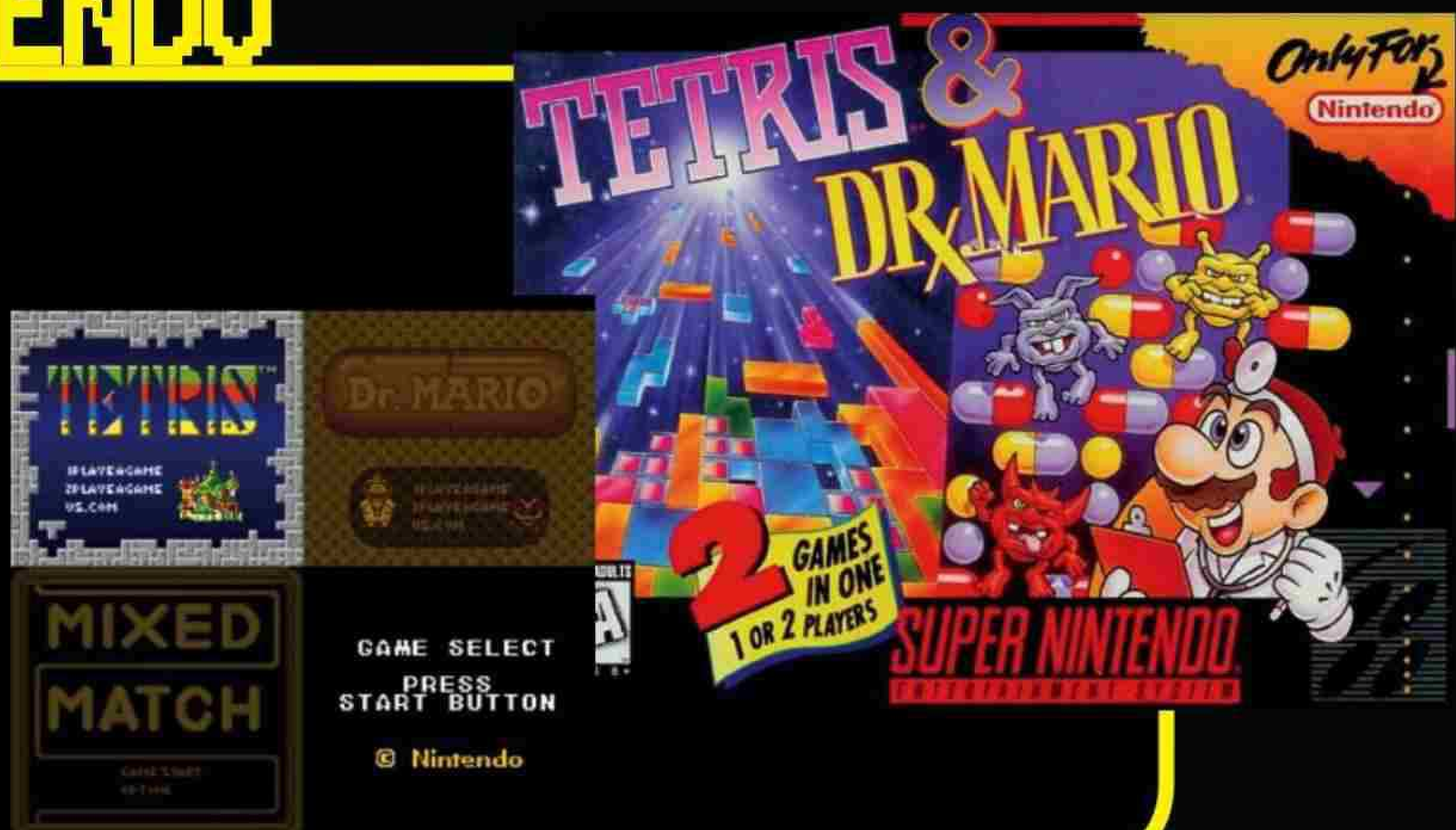
La parte multijugador de *Dr. Mario* fue portada a dos de los sistemas Arcade de Nintendo (la Nintendo Vs. System y la PlayChoice-10) en el mismo año de su lanzamiento, como ocurriría con muchos de sus contemporáneos.

GAME BOY

Por sorprendente que parezca, la adaptación a la escala de grises de un juego de colores es de un resultado envidiable. El azul se convierte en negro, el amarillo en blanco y el rojo en un mallado entre el gris claro y el blanco de la paleta de grises de la Game Boy. Curiosamente a Europa llegó unos meses antes que la versión de NES, así que es más que probable que muchos de los lectores entrasen en contacto con *Dr. Mario* gracias a esta entrega portátil.

SUPER NINTENDO

Uno de los remakes más interesantes del juego es el que llegó en 1994 para Super Nintendo, en un título mixto junto a *Tetris*, que incluye mejoras gráficas y musicales, junto a los modos contra el ordenador (inexistentes en el original). Y no solo permitía jugar a uno u otro juego; permite generar un reto mixto entre ambos en el que los jugadores empiezan con el Modo B de *Tetris*, para seguir con *Dr. Mario* y acabar en el Modo A del primero. Curiosamente, esta entrega no salió en Japón, donde deberían esperar hasta 1997 para verlo como descargable para Satellaview, bajo el nombre de *Dr. Mario BS Version* (Nintendo R&D1, 1997). Para más inri, el descargable de Satellaview está pensado para mostrar solo *Dr. Mario*; aunque la ROM sea completa, el botón de salir de *Dr. Mario* está desactivado, algo saltable únicamente usando un action replay o similar.



NINTENDO POWER

Más curiosidad histórica que otra cosa, el servicio de descarga de Nintendo Power en Japón permitió también, tanto para Super Famicom (con modo Vs. Com, en 1998) como para Game Boy (sin él, entrado ya el 2000), obtener el juego para grabarlo en los cartuchos RAM distribuidos a tal efecto.



NINTENDO 64

Otro caso particularmente curioso es el de *Dr. Mario 64* (Nintendo IRD, 2001), únicamente lanzado en Estados Unidos y que sería, justo antes de *Mario Party 3* (Hudson Soft, 2000), el penúltimo juego publicado en occidente por Nintendo para la Nintendo 64, en el mismo año (2001) de lanzamiento de la Game Cube. *Dr. Mario 64* es, de nuevo, un remake del original que incluye, esta vez, multitud de novedades aunque la mayoría giren en torno a nuevos modos de juego, desde el modo historia hasta el flash, pasando por el clásico o la maratón, incluyendo personajes de *Wario Land 3* (Nintendo R&D1, 2000). También hay nuevos modos de batalla a dos jugadores, así como una opción para llegar a los cuatro jugadores en una sola pantalla, formando una orgía de virus y pastillas.







GAME CUBE

En el disco de *Nintendo Puzzle Collection* (Nintendo et al., 2003), exclusivo de Japón, se pueden encontrar tres juegos históricos de la casa: *Yoshi's Cookie* (Bullet-Proof Software, 1992), *Panel de Pon* (Tetris Attack en occidente, Intelligent Systems / Nintendo, 1995) y *Dr. Mario*. Mientras el primero es una actualización de su versión de NES – adaptada al estilo gráfico de los otros dos – tanto *Panel de Pon* como *Dr. Mario* son ports de sus versiones para la Nintendo 64. Como curiosidad, el juego de Game Cube permite descargar a la Game Boy Advance las versiones NES de *Yoshi's Cookie* y de *Dr.Mario* (y una versión portátil de *Panel de Pon*).

Se planeó lanzar *Puzzle Collection* en Occidente pero nunca ocurrió. Meses más tarde, y solo en Estados Unidos, Nintendo lanzó (¡a la venta!) el *Nintendo GameCube Preview Disc* (Nintendo, 2003), que entre demos jugables y vídeos de lanzamientos incluía dos juegos descargables a la GBA usando su cable: *Dr. Mario* en su versión NES y *Wario Ware, Inc.* (Nintendo R&D1, 2003).





GAME BOY ADVANCE

Si hay un sitio donde el Dr. Mario haya estado omnipresente, seguramente ese sea la Game Boy Advance. Y es que la revolucionaria portátil de Nintendo lo vio aparecer dos veces (y pico). Primero, en 2004 como uno de los juegos de la selección de juegos clásicos de NES, con sus cajitas adorables en Japón y con las negras y rojas occidentales. Y una segunda vez en 2005, junto con *Panel de Pon* (*Puzzle League* por nuestros lares), en una versión que se asemeja a *Dr. Mario 64* pero que lamentablemente presenta un problema respecto a la versión habitual y es que se aleja de las 16 celdas de altura para quedarse en 13, perdiendo parte del espacio jugable. Y decimos que y pico porque, dejando a lado las descargas desde la Game Cube, también *Wario Ware, Inc.* incluía *Dr. Mario*, primero a modo de minijuego y luego a modo de desbloqueable (aunque bajo el nombre de *Dr. Wario*).





NINTENDO DS



En Nintendo DS, *Dr. Mario* aparece dos veces; la primera con una versión simplificada llamada *Virus Buster* en la práctica diaria de *More Brain Training* (Nintendo SPD, 2005). La segunda como *A Little Bit of… Dr. Mario* o *Dr. Mario Express* (Arika, 2008), descargable en DSiWare, desarrollada por el mismo equipo que haría la versión de Wii, con distinto nombre. *Dr. Mario Express* no es más de lo que su nombre indica, una versión de las de coger la consola y echar una partida rápida, con la mayoría de modalidades desaparecidas respecto a las anteriores versiones.









NINTENDO WII

En Wii veríamos a *Dr. Mario & Germ Buster* (Arika, 2008), también conocido por *Dr. Mario Online Rx*, como uno de los títulos de lanzamiento de WiiWare tanto en Japón como en los territorios PAL. Este título perdía la opción a cuatro jugadores (se quedaba en dos) aunque también contenía nuevas versiones del minijuego *Virus Buster / Germ Buster*, con capacidad para ser jugadas cooperativamente a cuatro y con la novedad del control usando el Wii Remote. También se podía jugar online, opción desaparecida hoy día.

NINTENDO WII U

Nintendo declaró 2013 como el año de Luigi y, dentro de las celebraciones, optó por lanzar una nueva versión descargable de *Dr. Mario* llamada *Dr. Luigi* (Arika, 2013). Con Luigi como protagonista, incorpora varias novedades en sus modos de juego. Para empezar, una versión con cápsulas unidas en forma de L, siguiendo por una nueva versión de Virus Buster. Finalmente, bajo el nombre de Retro Remedy, tenemos la versión clásica y la opción multijugador, tanto local como online. A destacar una incoherencia de esta versión y es que mientras los virus siguen apareciendo rojos, el diseño del personaje del virus rojo es de color magenta o violeta, lo que se hace un poco extraño.

NINTENDO 3DS

Así como *Dr. Mario* para Wii U es su versión de NES, para 3DS tenemos disponible la versión de Game Boy. Pero más interesante es *Dr. Mario Miracle Cure* (Arika, 2015) que supone la máxima expresión de la exprimidora de Nintendo con nuestro licenciado. Modo clásico, Modo Dr. Luigi (con fichas en forma de L) y Virus Buster, de nuevo. La única novedad es la inclusión de la opción de activar unos elementos especiales, las curas milagrosas, que mediante el llenado de la barra de milagro aparecerán. Algunas eliminarán todos los virus de un color, una columna entera o una zona a su alrededor. En el modo a dos jugadores, en cambio, estas bonificaciones serán destinadas a maltratar a nuestro oponente, invirtiendo sus controles o impidiéndole girar las cápsulas.





CAMEOS

Dr. Mario ha aparecido, invitado de una forma u otra, en varios otros juegos de Nintendo. Quizá uno de sus apariciones más sonadas es la de *Super Smash Bros. Melee* (HAL Laboratory, 2001) para Game Cube, como luchador secreto tras completar el juego con Mario sin usar continuaciones. No aparecería en *Super Smash Bros. Brawl* (Nintendo et al., 2008) pero sí lo haría una versión de su melodía. Dr. Mario volvería a aparecer en los recientes *Smash Bros* tanto para Wii U como para 3DS (Sora Ltd. / Bandai Namco, 2014), que lo llevó a ser lanzado en Amiibo.

Los carismáticos virus también han aparecido en otros juegos de Nintendo, especialmente digno de mención es su papel como enemigos en dos juegos de *Mario & Luigi: Superstar Saga* (Alpha Dream, 2003) y *Dream Team* (Alpha Dream, 2013).



DUKE NUKEM 3D

En 1996 sólo queríamos dos cosas: mascar chicle y patear culos. Y Duke se había quedado sin chicle en un arsenal de armas bestias y frases hechas.



Duke está cabreado: "Mierda, ¡esos cabrones alienígenas van a pagar por haber derribado mi burra!". Con semejante delicadeza a modo de introducción comienta *Duke Nukem 3D*, un juego tan excesivo que sólo podía tomarse como sátira y parodia de la testosterona que destilaban los musculados y machitos héroes de acción de la época. Duke era como un chupito de Jäger en el que entraban Chuache, Stallone, Bruce Willis, y todo aquel icono de biceps grandes como todo sustento de un cine de armas más grandes y frases muy pequeñas. Duke tenía otra ventaja: la clasificación por edades le daba igual. No tenía que controlar el gore ni lavarse la boca con jabón. Tampoco le quedaba mucho remedio: el mismo año en el que id subió el listón a golpe de salto-cohete con *Quake*, para poder hacerse hueco había que ser el más algo. Y Duke eligió ser el más cabestro, el *Lobo* de los pegatiros.

Duke Nukem 3D, no nos engañemos, es en apariencia el mismo clon de *Doom* de los que salían 30 al año a mediados de los 90. Las mismas escopetas capaces de convertir todo en papilla cárnica a corta distancia, los mismo mapas 2.5D, la misma estructura de ▶


» [PC] Los 90: cuando las escopetas eran salchicherías portátiles.

PERFECCIÓN PIXELADA

Todos tienen un nombre en común para el chulazo Duke: cadáveres


SHARK
ENFORCER
FLYING PIG COP


ASSAULT COMMANDER


PROTOZOID SLIMER


OCTOBRAIN


PIG COP


KING COBRA


GORILLA COMMANDER


ASSAULT TROOPER


PROTECTOR DRONE


SAFETY DRONE


PIG COP TANK

P&R SCOTT MILLER

El fundador de 3D Realms repasa con nosotros la génesis de Duke.



Empecemos con lo obvio: ¿qué os llevó a crear *DN3D?*
Los dos pirmeros plataformas de *Duke* tuvieron mucho éxito y a los fans parecía gustarles el personaje. Cuando llegó la hora de hacer el tercer el juego, sabíamos que el futuro estaba en el 3D. No tuvimos que pensarlo dos veces a la hora de llevarnos a Duke a lo más parecido a los juegos 3D que podíamos hacer en ese momento. El 3D real estaba fuera de nuestro alcance por entonces.

Los competidores hasta ese momento eran *Doom* y sus clónicos, pero más o menos por esas fechas apareció *Quake*. ¿Os preocupaba que vuestro juego 'viejo' no pudiese competir con el novedoso 3D de *Quake*?
¡Muchísimo! Id Software todavía estaba en su etapa gloriosa, iban al menos dos años por delante del resto de la gente del sector. Así que por supuesto que sabíamos que *Quake* estaba en camino y nos iba a hacer papilla desde el punto de vista tecnológico. Pero ese conocimiento de su superioridad técnica también nos obligó a competir en otros campos, como por ejemplo contar con un protagonista con personalidad, escenarios interactivos, armas innovadoras, y escenarios que diesen la sensación de ser lugares parecidos a los de la vida real.

¿Teníais planeado desde el principio que hubiese tantos secretos, hacer un juego repleto de exploración no lineal?
Lo cierto es que no. Esas cosas surgen durante el desarrollo. Es una verdad común a un gran porcentaje de los juegos con éxito. Por ejemplo, cuando empezamos el proyecto *Max Payne* no teníamos ni idea de que se nos terminaría ocurriendo la idea del tiempo-bala.
Muchas de las cosas que molan en *Duke* eran ideas de nuestros diseñadores de niveles. Muchas se quedaron por el camino, pero a menudo las mejores se quedaron dentro del juego.

Hay mucha gente -nosotros también- que pasaba el rato jugando al billar en el juego...
Es un gran ejemplo de diseño no planificado. Tanto el billar como el pinball eran estáticos al principio. Pero el progamador principal, decidió pasarse unas horas añadiendo una interacción mínima. ¡Y esas horas hicieron que *Duke* resultase más memorable!

A *Duke 3D* siempre le ha acompañado la polémica. ¿Cómo se ve esa época desde hoy? ¿Tuvo algún impacto?
Tras sacar *Wolfenstein 3D*, nos dimos cuenta del gran valor que tenía la polémica a la hora de generar interés. En *DN3D* metimos la polémica aposta.

¿Cuál es tu versión favorita de *Duke*?
La de PC, sin duda. ¡Nada es mejor que jugar con teclado y ratón!



» [PC] Toma *Bulletsorm*.

▶ emisiones y episodios -demonios, hasta presentaba el cronometraje a la hora de superar los niveles-. En apariencia.

Desde la primera vez que disparabas tu arma, sabías que estabas ante algo diferente: destrucción de escenarios, una protoestructura de niveles abiertos que permitía una cierta exploración, movimiento tridimensional completo desde el momento en el que cogías la mochila-cohete. Y *DN3D* no se tomaba su tiempo para poner todos estos elementos a tu disposición, un ansia casi desesperada de demostrar que tenía más ideas que el pseudo *Doom* medio. Ideas más necesarias aún en el año de *Quake*.

Y las novedades se sucedían a un ritmo brutal: ¿qué es eso de que un terremoto cambie toda la estructura de un nivel? Los atractivos de Duke residían en su diseño, que obligaba a la exploración completa de un espacio 3D (sí, también con plataformas) para poder avanzar. O en ideas como esa deformación de niveles que, a veces, tenía que ser provocada por el propio jugador para seguir progresando. Todo eso era *nuevo*, aunque estuviese vestido de clónico de matademonios marciano.

Otro de los toquecitos memorables, arrojado literalmente a la cara del jugador en los primeros compases, era el reflejo en los espejos. Tan autoconsciente que Duke aprovechaba para piropearse al tiempo que escondía una mecánica: había un enemigo escondido detrás de ti, visible gracias al espejo. La vanidad era parte del diseño. Los retretes tenían una función jugable -recuperar

> **"Los aspectos más polémicos del juego estaban diseñados aposta"**
> Scott Miller


» [PC] Sí, amigos conspiranoicos: llegamos a la Luna. Y hemos matado aiens allí.



PACKS DE EXPANSIÓN

DUKE IT OUT IN DC 1997
■ El ganador de un concurso de diseño de nieveles vio publicadas las aventuras de Duke con el Presidente de Estados Unidos -Bill Clinton, por entonces. Pero aparte del chiste, la expansión no es nada divertida.



DUKE CARIBBEAN: LIFE'S A BEACH 1997
■ La versión bronceada de Duke es poco más que una retextura del original, pero funciona de maravilla con alguien tan hortera como él. Es decir, cuanto más Benidorm, mejor.



DUKE: NUCLEAR WINTER 1997
■ Ni los hombres de nieve, ni un Papá Noel pasado de vuelta, ni un "homenaje" a *Doom* pudieron ocultar que este pack era bastante perezoso: reutilizaba muchos de los niveles del juego original sin ningún pudor.





» [PC] Acabar un nivel soltando un puño a un botón de autodestrucción: otro jueves para Duke.


» [PC] Si las cámaras de seguridad son hoy algo habitual en los juegos es gracias a Duke.

la salud-, que te encogieran no sólo servía para lucir perspectiva y efectos especiales, sino también para acceder a áreas inaccedibles. Había toques de genialidad marca *Mario* en un juego de soltar cafradas y enseñar billetes a zagalas ligeras de ropa. Todo lo que tenía de zafio era una capa para hacer correr ríos de tinta sobre un juego que se salía de la norma por debajo del deje de chuloplayas.

Pero donde realmente triunfó *Duke Nukem 3D* fue en esa mezcla de elementos nuevos y atractivos combinada con lo que de verdad buscaba un jugador del género: la adrenalina intensa del tiroteo, la furia wagneriana recorriendo las arterias del jugador: frenetismo, balacera, enemigos que no daban respiro en todas las direcciones de ambos ejes de movimiento. Hay que mirar arriba porque hay que disparar arriba. Así de simple.

Todo plagado de sátira de brochazo -ey, los policías son cerdos-, pero al servicio de un diseño de niveles espectacular. El laberinto, el santo grial del juego clásico, se extendía ante las gafas de sol de Duke, prometiendo secretos al que se atreviese a explorar a riesgo de perder salud y munición. Un laberinto vestido de mundo real: Los Angeles fue el mode- ▶

VAYA JEFE

Sólo hay cuatro jefes finales en la campaña principal de DN3D. ¿Suponen un desafío? Respuesta corta: sí.



BATTLELORD

¿QUÉ ES?

■ El Señor de la Batalla es el primer bicharraco con el que topas en *DN3D*. Aparece a lo grande, reventando un muro y pillando por sorpresa al jugador... Porque si te acercas mucho a él, puede acabar contigo al instante. Es el primer aviso de que esto no es fácil.

¿CÓMO DERROTARLE?

■ Vale, es inmune al Encogedor. Pero no hay nada en esta galaxia inmune a un lanzacohetes o, suponiendo que tengas munición, al Devastador. No te acerques mucho y cuidado con su fuego de mortero.



OVERLORD

¿QUÉ ES?

■ Como tiene pinta de rana, puede que te lo tomes menos en serio que al primer jefe, pero ojo: es mucho más difícil. Duke le chulea diciendo que le va a arrancar la cabeza y hacer sus necesidades en su tráquea. Y, adivina qué: *LO HACE DE VERDAD.*

¿CÓMO DERROTARLE?

■ No te quedes quieto ni un momento. Rodéale en círculos y dale con cohetes y Devastador (también es inmune a la reducción de tamaño) . En serio: si te quedas quieto es bastante probable que te mate en un segundo.



CYCLOID EMPEROR

¿QUÉ ES?

■ En el juego original hacía las veces de supermalo final, en un estadio enorme al final del tercer capítulo. Es el líder de la invasión y hay que acabar con él para... Lo que sea que hace Duke cuando todo está tranquilo.

¿CÓMO DERROTARLE?

■ Lanzacohetes-Devastador. ¿Lo habíamos dicho ya? parte buena: no puede pisotearte aunque sea gigante. Parte mala: sus ataques hacen muchísimo daño y sus cohetes son bastante impredecibles.



ALIEN QUEEN

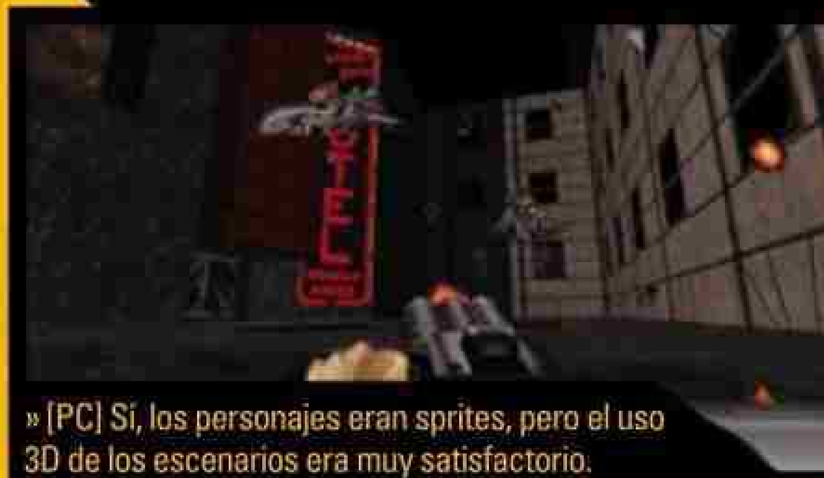
¿QUÉ ES?

■ La supermala-malísima de *DN3D*'s *Atomic Edition*. La Reina Alien vive bajo el agua y se dedica a dar a luz a Drones protectores durante todo el combate. ¿Hay algo más difícil en todo el juego? No, ni sumando todos los jefes anteriores.

¿CÓMO DERROTARLA?

■ Adivina qué dos armas hay que usar aquí. No te acerques a ella, te matará antes de que puedas decir *Dark Souls*. Por lo demás, lo tiene todo: puedes ahogarte bajo el agua, que también puede electrificar y genera drones. ¡Fácil!




» [PC] Sí, los personajes eran sprites, pero el uso 3D de los escenarios era muy satisfactorio.


» [PC] Oh, los malos de *Atomic Edition*: pueden convertirte en Micro-Duke.


» [PC] Hay pocas cosas tan bellas como congelar monstruos y hacerlos cubitos.

DUKE!ZONE 1996

■ Cuando todavía no existía Steam Workshop teníamos que recurrir a cosas como ésta: una recopilación de 500 mapas hechos por fans, en absoluto oficial. Por supuesto, la mayor parte de los mapas tiene el valor alimenticio de la carroña secada al sol.



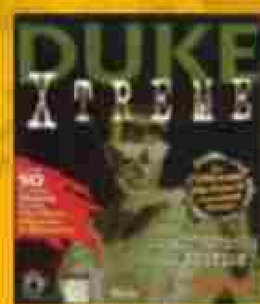
DUKE!ZONE II 1997

■ *Duke!Zone II* ya era más oficial: 21 niveles, tres episodios, en manos de profesionales (WizardWorks) más los 500 niveles que mencionamos antes. Cobrar dos veces por casi lo mismo no sentó muy bien entre los aficionados. Duke, córtate.



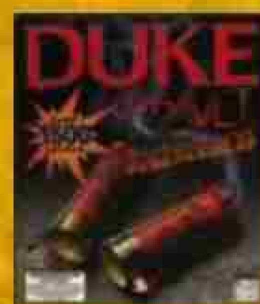
DUKE XTREME 1997

■ *Xtreme* ya era otra cosa 50 niveles (25 para un jugador, 25 para multi) y unas cuantas opciones extra para juguetear con la base original, como destrozar cámaras o cambiar los efectos de las armas. Los niveles eran meh. Las opciones molaban.



DUKE ASSAULT 1997

■ ¿Se puede llegar más bajo? Claro: la gente de International Software Values Inc. recorrió Internet rastreando 1.500 mapas hechos por pobres cabritos y los vendió en caja porque los males sacapasta del videojuego ya eran previos al DLC.



DUKE NUKEM'S PENTHOUSE PARADISE 1997

■ GT Interactive desarrolló este nivel en el que el gran añadido eran tías en pelotas. Tías. En. Pelotas. Posiblemente el punto más bajo de un juego que arrastraba la honra por el suelo con el salero de un borracho en un piano-bar.

DUKE – IT'S ZERO HOUR 1997

■ La ironía final. Una conversión total que no llegó a publicarse por desacuerdos editoriales y que terminó viendo la luz de forma gratuita. Y esto sí era buena mandanga: 11 niveles nuevos, 12 tipos de monstruo más, cinco armas nuevas... Bien, pero tarde.

LA FURIA CONVERSA

Dos décadas de aparecer en otras plataformas han dado para muchas sorpresas en la vida de Duke

SATURN
1997
■ Lobotomy Software se curró su propio motor 3D, soporte analógico y online y un juego oculto: *Death Tank Zwei*. Uno de los más notables triunfos de Saturn sobre PlayStation.

GAME.COM
1997
■ La conversión más rara imaginable: Duke estaba tan limitado que ni siquiera podía girar y el juego iba lentísimo. Como curiosidad es bastante reseñable. Como juego, no.

PSONE
1997
■ El '*3D*' se cayó del título. En EE.UU. le añadieron un '*Total Meltdown*', y en Europa... Nada. aunque la versión de Saturn era superior, la de PSX tenía un extra único: un epsiodio exclusivo.

> **"Duke Nukem 3D es bastante conocido, así que imaginamos que contaba con bastantes fans"**
> Ralph Egas

PS3, Vita 2015
■ Un puñado de expansiones y la *Megaton Edition* de PC y Mac como base nos dieron un port bastante memorable. No sólo contaba con un nuevo renderer en OpenGL, sino que también incluía el multijugador... Que no iba todo lo bien que cabría esperar.

MEGA DRIVE
1998
■ La mayor rareza comercial: un cartucho exclusivo de Sudamérica que está reducido a la mínima expresión. Sólo trae un episodio y todo está muy por debajo de la versión original.

NOKIA N900
2009
■ No es oficial, pero esta versión de *DN3D* aprovecha el teclado del Nokia para intentar reproducir la experiencia PC. Si no tenías dedos de ratoncito resultaba un poco complicado jugar sin que se te cargara la mano.

iOS 2009
■ Control táctil para pegatiros viejos nunca suele ser una buena idea, pero aquí el autoapuntado funcionaba más o menos bien. Incluía bastantes opciones de control y gráficos remozados.

NINTENDO 64
1997
■ Duke en Nintendo se tuvo que enfrentar a un enemigo invencible: la censura. A cambio, reemplazaba varios de los sprites con modelos 3D. ¿Mejoraba al original? En parte.

XBOX LIVE 2008
■ Una verión que alcanzó una cierta popularidad, a pesar de no añadir nada al original más allá de la habilidad de "rebobinar" a lo *Prince of Persia*, por razones que se nos escapan. Su online llegó a ser bastante popular allá por el año 2009.

▶ lo con el que *Duke Nukem* decidió aterrizar el pegatiros en paisajes más reconocibles. Pese a los aliens y los cerdopolis, las bases para un *Half-Life* o un *Call of Duty* estaban aquí, no en los polígonos cyberlovecraftianos de *Quake*.

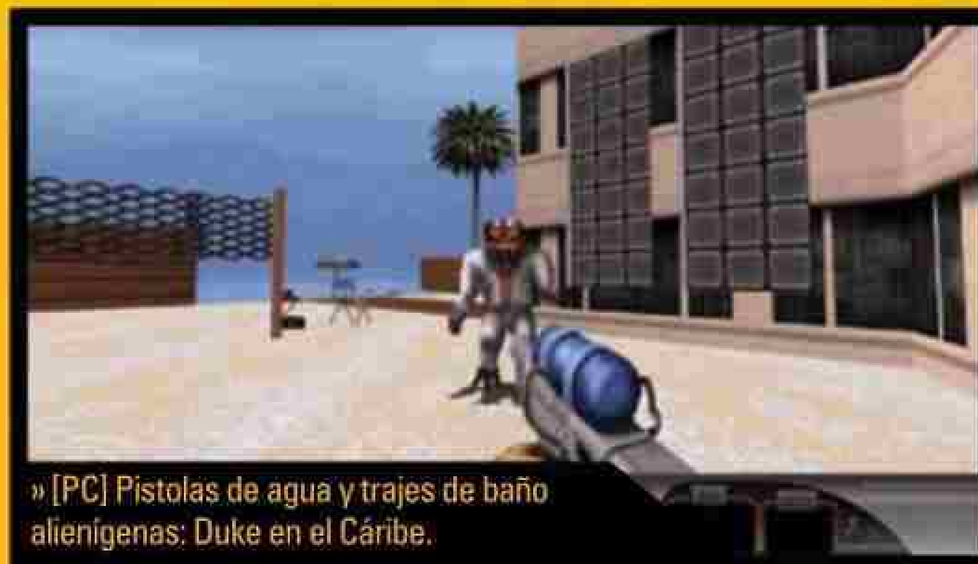
Caminábamos por estructuras que podíamos comprender: tiendas, centros comerciales, estadios, bares de pilinguis... *Duke Nukem 3D* era, pese a la coña fácil y los diálogos de chaval de 13 años, el mejor intento de realismo hasta la fecha.

Y luego estaba el multijugador: el servicio Dukematch enfrentó durante años a un buen número de jugadores. Sí, era otro terreno en el que era imposible superar a *Quake*, pero el cachondeo puro de enfrentar a varios Duke entre sí (sin olvidar el factor "armas locas"), hizo que aguantase el tipo mejor de lo esperado.

De haber salido un año antes, Duke se habría llevado un lugar más consolidado en la historia del medio. Pero sabían a quiénes se estaban enfrentando: a los creadores de *todo*. Las strippers, el sexismo, la apelación constante a una polémica barata y facilona fueron añadidos de marketing, pensados para que un juego con sprites basado en un chiste muy estirado tuviese espacio en los medios frente al titán con música de Trent Reznor y los dos John (Carmack y Romero) dispuestos a alucinar al mundo una vez más.



También es un hijo de su tiempo: la herencia cultural de los 90 es bastante sonrojante: lo *rad*, lo *extreme*, lo *groovy*. Duke se apuntó a todos los carros y el resultado fue un juego en tierra de nadie: un gran pegatiros cuyas virtudes no tenían nada que ver con lo que se podía ver desde fuera.



» [PC] Pistolas de agua y trajes de baño alienígenas: Duke en el Cáribe.

Para colmo, también se convirtió en una franquicia condenada por actitudes que todavía tardaríamos una década en sufrir de forma más o menos contínua: las expansiones de *Duke* eran como una churrería manejada por dementores: caja tras caja de productos sin alma destinados a sumir al jugador en la depresión según le quitaban dinero -y según la industria seguía la estela de *Quake* y el polígono. Las amenaza del mayor bluf de la industria -el *Duke Nukem Forever*- y algunos pegatiros en tercera persona lamentables terminaron por enterrar sus logros en un mar de vergüenza ajena. De haber admitido lo que eran desde un principio (el úlltimo de los *Doom*- el Duke podría haber tenido algo de trayectoria. Pero la cercanía del polígono y la tiranía de las consolas lo precipitaron hacia un rincón de la historia. Duke, en el fondo, siempre fue uno de esos chulazos de baja autoestima, que suplen besándose el biceps frente al espejo el resto de carencias. Y, en 1996, le quisimos así. Hábil, pero tronista. ✱



» [PC] Morir de espaldas: un tipo como Duke nunca muerde el polvo.

P&R RALPH EGAS

El director ejecutivo de Abstraction Games nos cuenta cómo fue lo de llevar una leyenda de 1996 a PS3 y Vita.



¿Os preocupaba hacer la conversión de un juego tan antiguo?
En absoluto. el proceso de conversión en sí fue bastante rápido pero, mirando atrás, debería habernos preocupado más el aspecto multijugador, especialmente el soporte de redes. Es algo que nos llevó un año, literalmente, y aprendimos la lección. *D3ND* se pensó para jugar en LAN, con latencia cero, y el código de red y la jugabilidad multi estaban ligados directamente al código principal. Si lo hubiésemos sacado sin multi online nos habría caído una buena.

¿Cómo os hicistéis con la licencia?
Ni idea, fueron los de Devolver los que se pusieron en contacto con nosotros, y ellos ya la tenían.

¿Para qué llevarlo a las consolas modernas?
Duke Nukem 3D es una franquicia muy conocida, así que imaginamos que debía tener un buen número de fans. Creo que tuvimos cerca de un millón de descargas de PSN, así que nuestra corazonada demostró ser bastante acertada.

¿Hubo algún problema más al llevar el juego a las consolas modernas?
No, sólo la parte del online. Mientras respetes el aspecto y el comportamiento original, no es muy difícil hacer que las cosas funcionen. Y el único añadido fue ajeno al juego principal, como trofeos y demás. Para nosotros al menos no es difícil, tenemos experiencia en adaptaciones a otras plataformas.

¿Añadistéis algo en especial, algún extra, a *Duke Nukem 3D*?
Los trofeos y logros, que son obligatorios en las consolas modernas, y también intentamos ajustar los controles al máximo. No añadimos nada en particular, pero no puedes hacer una adaptación a lo bruto y dejarla tal cual. Siempre hay algo nuevo que retocar cuando haces una conversión como es debido de una plataforma a otra. Lo llamamos "ajustar a medida".

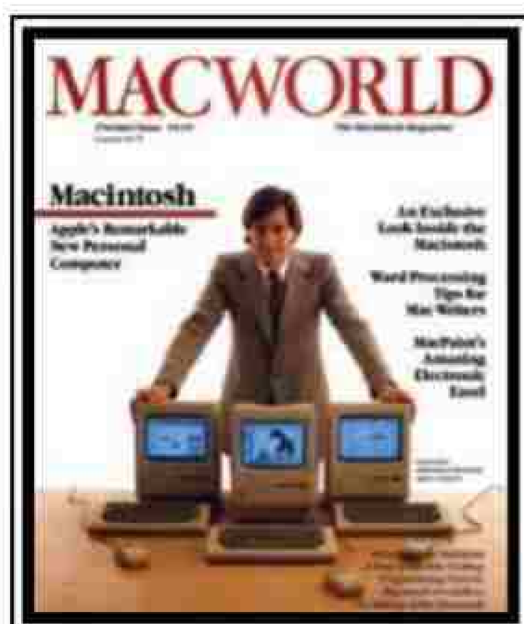
¿Qué es lo mejor de trabajar en conversiones como la de *Duke Nukem 3D*?
Realizar una conversión requiere dosis muy potentes de ingeniería, que es justo nuestra pasión en este sector. El arreglo del código de red nos puso en una situación muy comprometida, pero finalmente conseguimos averiguar cómo solucionarlo todo, y es el tipo de logro que nos hace sentir muy bien con nuestro trabajo.


Welcome to Macintosh.
Macintosh Plus



Mordiendo la manzana.

Cuando la gente piensa en la huella de Apple en el "gaming", se suelen centrar en el fallido Pippin. Pero el Mac tuvo sus buenos momentos...



» El primer número de *Macworld* en EE.UU. tuvo en portada a un joven Steve Jobs con el Macintosh 128k.

Steve Jobs fue muchas cosas: idiosincrático, carismático, genial en los negocios y excepcional en el marketing. ¿Pero el padre del Macintosh? No tanto. El campo de distorsión de la realidad de Jobs es una parte de su genialidad, pero lo cierto es que los ordenadores más famosos de Apple comenzaron como un proyecto de Jef Raskin, más que del aclamado y bendecido líder.

La historia comenzó cuando Jef, que entró en Apple el 2 de enero de 1978 como el empleado nº 31, pensó en una forma de expandir los ordenadores domésticos más allá del mercado aficionado. Propuso un "todo en uno" de 8-bits, el McIntosh (cambió a 'Macintosh' por motivos legales), con la intención de venderse por $500.

Jobs trabajaba en otra máquina, llamada Lisa, pero se unió al proyecto Macintosh en 1981, cuando una reestructuración de Apple le obligó a abandonar su problemático proyecto y tuvo que buscar algo a lo que hincarle el diente.

Al principio, el Macintosh tenía 64K de RAM, un microprocesador Motorola 6809E y la capacidad de sorportar una pantalla en blanco y negro con resolución 256x256. Pero a medida que el equipo ampliaba sus miras, en parte para mover los programas gráficos de Lisa, sus especificaciones evolucionaron: se le dio la misma CPU 68000 8Mhz que tenía Lisa, una pantalla monocromo con resolución 512x342, una disquetera de 3.5" y se duplicó la memoria a 128k. Los costes de los componentes bajaron rápidamente, permitiendo a Steve Jobs y su equipo hacer un sistema más poderoso.

El ingeniero Burrell Smith acomodó los componentes en dos placas base, y se añadió al Mac un teclado independiente y un ratón con un único botón (criticado más tarde por algunos analistas), diseñado para trabajar con el teclado. Tres años antes del debut del Mac, Raskin se fue, quedando Steve Jobs a cargo del proyecto, incluido el sistema operativo (SO) con GUI, System. El resultado final fue muy distinto al ▶

Cronología Mac

Un breve vistazo a cada modelo de Mac, desde 1984 hasta la actualidad

1984

Macintosh 128K
$2,495
■ El Mac original, con su monitor monocromo de 9 pulgadas , introdujo el interfaz gráfico de usuario y el ratón al gran público.

Macintosh 512K
$2,795
■ Esta máquina tenía el mismo procesador Motorola 68000 8MHz que su predecesor pero con 4 veces más de memoria.



Macintosh 128K © allaboutapple.com

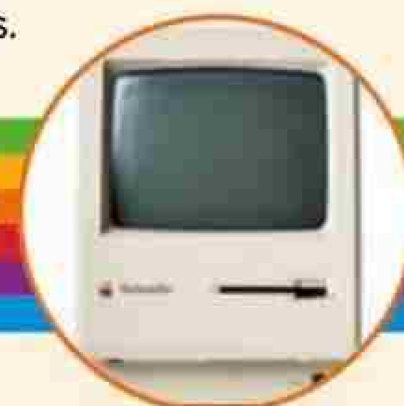
1985

Macintosh XL
$3,995
■ Una versión del fiasco Apple Lisa ($9,995), este XL modificado vino con MacWorks XL, que permitía emulación de Mac ROM.



1986

Macintosh Plus
$2,599
■ Con un puerto SCSI, un lector de discos de 800KB y 1MB de RAM ampliable, el Plus se vendió durante casi cinco años.



1987

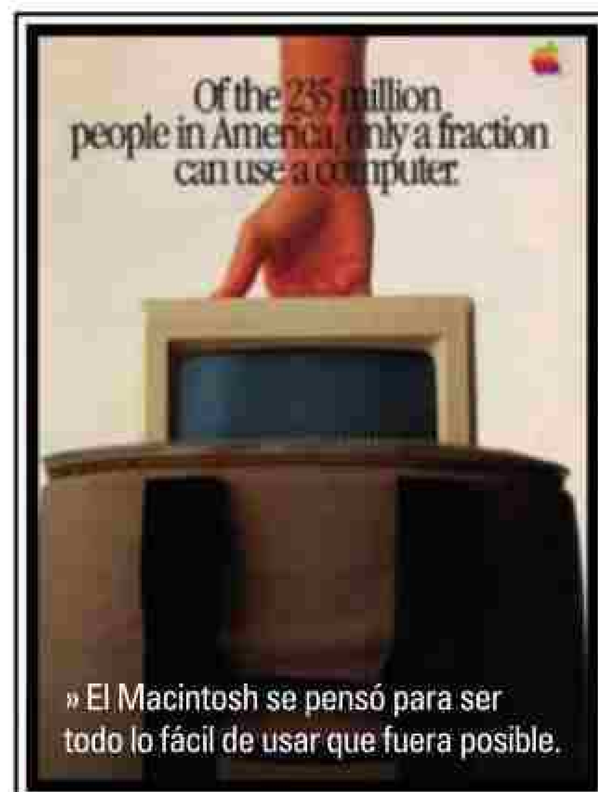
Macintosh II $5,500
■ Ahora con pantalla a color, este Mac contó con la veloz CPU Motorola 68020 16MHz y tuvo capacidad para 20MB de RAM.

Macintosh SE $2,900
■ Un Mac compacto con ranura de expansión, este ordenador era una mejora respecto al Plus y, como el Macintosh II, se vendía sin teclado.



▶ concepto de Raskin, así como el precio: unos elevados 2,495 dólares.

El trabajó avanzó bien. Se le encargó a Andy Hertzfeld crear una gran parte del SO y él mismo presentó a la diseñadora Susan Kare, quien trabajó en los famosos iconos de Mac y sus fuentes. Ambos ayudaron a hacer el sistema operativo fácil de usar y eso se convirtió en una parte fundamental del éxito del Mac, suavizando el dolor del precio, $2,495. El ordenador se acababa de embarcar en un viaje épico.



» El Macintosh se pensó para ser todo lo fácil de usar que fuera posible.

Lanzamiento

Una de las primeras salvas en el asalto al mercado de los ordenadores fue la emisión de un anuncio en el canal de televisión CBS durante el descanso del tercer cuarto de la Super Bowl XVIII, con 77.62 millones de espectadores. Fue el 22 de enero de 1984, y el director Ridley Scott eludió el enfoque típico de los anuncios ('compra esto') para jugar con la paranoia de los americanos, preocupados con la llegada de los ordenadores y la posible intrusión en su privacidad.

La directiva de Apple no estaba segura del ambiente obsesivo del distópico anuncio y, en un momento dado, Steve Jobs y Steve Wozniak consideraron ir a medias con los costes de la emisión cuando los jefes se pusieron nerviosos. Steve Jobs sintió que la campaña de $370,000 estaba en consonancia con su creencia de que los ordenadores cambiarían el mundo. "El 24 de enero, Apple Computers lanzará Macintosh," rugía el anuncio. "Y verás porqué 1984 no será como *1984*".

Ese día, Steve Jobs subió al escenario para anunciar el lanzamiento del Mac (obviando que había intentando cambiar el nombre clave del proyecto a 'Bicicleta' en febrero de 1981). "Hoy, un año después de Lisa, presentamos el tercer producto que marca un hito en la industria: Macintosh," dijo a la audiencia, en referencia al Apple II e IBM PC antes de sacar el ordenador de una bolsa, al son de *Carros de Fuego* de Vangelis. Mostró la síntesis de voz del ordenador y, en un corto período de tiempo, se vendieron Macintosh por valor de $3.5 millones. Era la venganza de Steve Jobs y también la de, sorprendentemente, el presidente de Microsoft, Bill Gates. Microsoft se subió al proyecto en enero de 1982, y había apoyado la máquina con una gama de paquetes de aplicaciones. Bill había alabado la integración del sistema, el modo de vídeo y sus nítidas imágenes.

"La visión de Steve de hacia dónde debería ir la máquina – que debía ser simple, barata y gráfica – se ha preservado," Bill dijo a la revista *Macworld* en EE.UU. "Pero el disco, la memoria, el código en la ROM, el número de bits en pantalla – todo es diferente." Las apps de Microsoft aseguraron que la gente de negocios se tomaría el ordenador en serio y en abril, el Macintosh había vendido 72,000 unidades. Concluyó: "El Mac será recordado como una de las grandes máquinas clásicas."

Aunque hubo algunas reseñas negativas (John Dvorak, del *San Francisco Examiner,* soltó que "el Macintosh usa un sistema experimental de apuntado llamado 'ratón'. No hay evidencia de que la gente quiera usar estas cosas") el consenso fue que el primer Mac permitió que la gente se pusiera a trabajar y hacer negocios con un esfuerzo mínimo. "La clave del Mac es que libra a la gente de tener que saber todas las complejidades de sus entrañas," dijo el ingeniero Burrell Smith. Ya estuvieran usando MacPaint o MacWrite, la gente quedaba impresionada por la facilidad de uso.

Pero, para los jugadores, el Macintosh estaba lejos de ser ideal. No fue tanto el hecho de que no fuera a color, sino más bien la falta de deseo para crear juegos. De hecho, Apple quería distanciar la máquina de cualquier cosa frívola, e incluso Andy Hertzfeld recordaba la preocupación dentro de Apple incluso con el GUI de Mac, que podía recordar demasiado a los juegos.

El juego incluido, *Puzzle,* podría destacar por ser el primer juego integrado en el SO de un ordenador, y el primero en ser hecho específicamente para un ratón, pero tuvo dificultades para ser aprobado. Solo se permitió cuando estuvo escrito como un accesorio de escritorio, y por tanto capaz de compartir memoria con la aplicación principal, y recodificado para apenas ocupar 600 bytes. No había duda de que todo en el Mac estaba orientado, primero y ante todo, a la productividad.

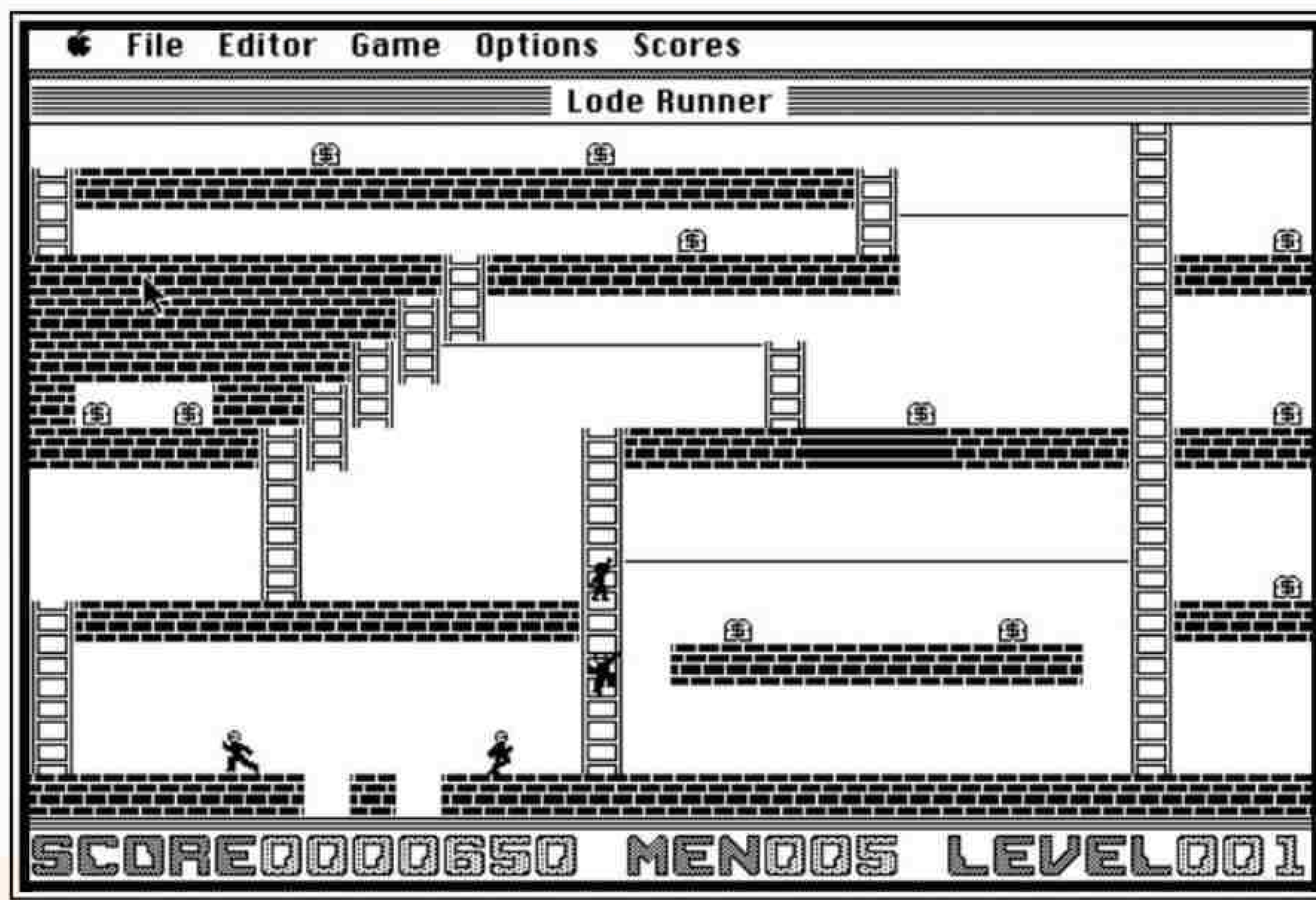
1984-1990
Los años de la autoedición

En septiembre de 1984, Apple lanzó la versión 512K del Macintosh original, conocido como 'Fat Mac'. Y aunque ayudó en la guerra contra los IBM de 256K, fue el lanzamiento de la impresora Apple LaserWriter (en enero de 1985) lo que realmente estimuló las ventas. Rápidamente le siguió el lanzamiento del PageMaker de Aldus, orientado a los consumidores por la insistencia de Steve Jobs, lo que posicionó al Mac como una máquina creativa, y el boom de la autoedición le siguió.

No es que Jobs lo viera todo venir: el vice presidente de desarrollo de producto, Jean-Louis Gassée, se

> **"Queríamos trabajar en el Mac porque era una máquina sensacional y un más que interesante desafío técnológico"**
> Robert Woodhead





1989 **Macintosh Portable** $6,500
■ El portátil con batería de Apple fue lo más en rendimiento y por su pantalla de matriz activa, pero era pesado y caro.



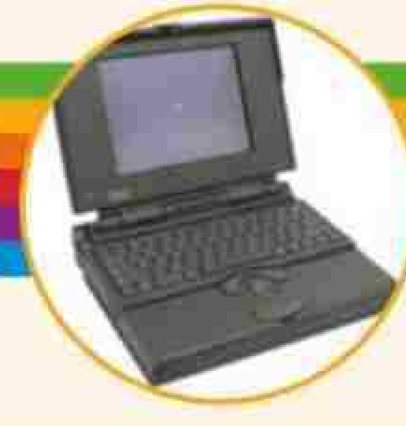
1990 **Macintosh Classic** $999
■ Vendido por una cifra de 3 dígitos, y compatible con la gama 68000 original, el Classic era más rápido que el Plus al que reemplazó.

1991 **Serie PowerBook 100** Desde $2,300
■ Estos exitosos portátiles con trackball y teclado estándar de Apple, se lanzó en tres formatos – 100, 140 y 170.

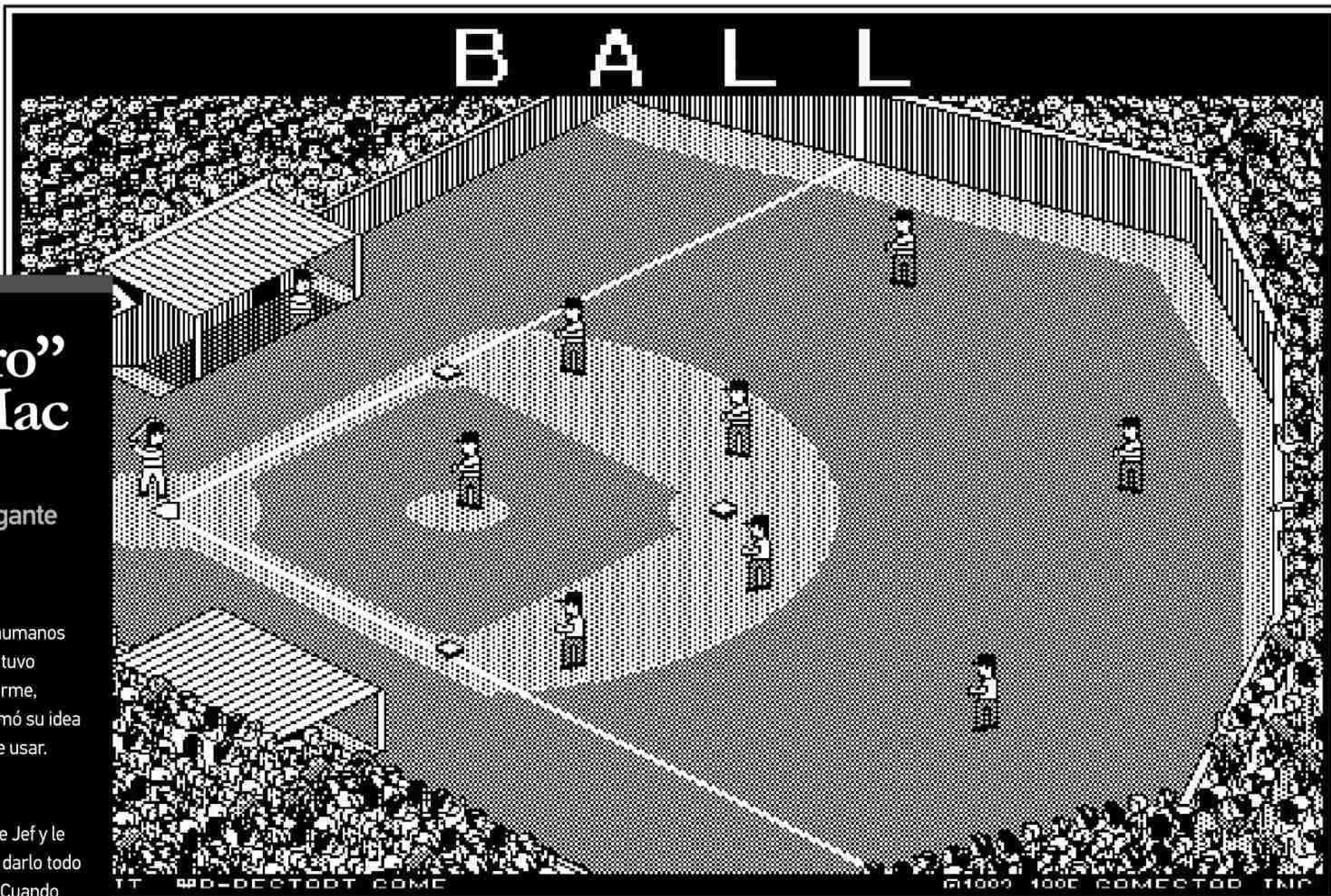
Macintosh Quadra 700 $6,000
■ Reemplazando al Mac II como tope de gama, esta minitorre incorporó un procesador Motorola 68040 y puerto Ethernet integrado.



1992 **Serie Powerbook Duo** Desde $2,250
■ Hubo 7 modelos distintos en esta gama que se extendió durante 4 años. Todos tenían un pequeño trackball y teclado.



Macintosh LC Desde $2,500
■ El Mac 'low cost' tenía un procesador 16MHz 68020 y hasta 4MB de RAM. Los mejorados LCII, III, III+ y 475s le siguieron.



» [Mac] *Champion Star League Baseball* adaptó bien este deporte, muy amado en EE.UU., con gráficos punteros.

El núcleo "duro" tras la gama Mac de Apple.

La gente que hizo del Mac el gigante en la industria que es hoy



JEF RASKIN
Jef puso el énfasis en *cómo* los humanos usarían los ordenadores cuando tuvo la idea para el Macintosh. Su informe, *Computers By The Millions*, plasmó su idea de una máquina que sería fácil de usar.



STEVE JOBS
Steve Jobs se pasó al proyecto de Jef y le dio su propio toque. Su deseo de darlo todo en el Mac funcionó de maravilla. Cuando regresó a Apple se centró de nuevo en el Mac, redefiniendo la gama.



BILL ATKINSON
Atkinson trabajó en el proyecto Lisa pero se pasó al equipo Mac, produciendo gran parte de interfaz de usuario inicial y el HyperCard, que permitía a la gente crear aplicaciones, juegos y bases de datos.



BURRELL SMITH
En las primeras fases de producción de Mac, Jef invitó a Burrell. Su primer prototipo de Macintosh fue impresionante y por eso se le dio la tarea de diseñar las tripas que irían dentro de la máquina.



SUSAN KARE
Susan llegó en 1983 y diseñó las ventanas de Mac, los cuadros de diálogo, las fuentes y los iconos. Su forma de hacer el software de Mac cercano hizo que la máquina se ganara el cariño de muchos, novatos incluidos.



SIR JONATHAN IVE
El británico Jon Ive fue clave en hacer que los Macs de la 2ª era de Steve Jobs fueran tan llamativos. Su talento se desató con el iMac de 1998 y desde entonces, su mano ha estado presente en todos los Macintosh.

Foto de Steve Jobs © Matthew Yohe

enteró de que Steve Jobs estaba intentando expulsar al, por aquel entonces, CEO John Scully y eso propició que Steve se fuera en 1985 y formara NeXT, una nueva compañía. Apple siguió lanzando nuevos Macs, como el ampliable Macintosh Plus de 1MB, el Macintosh II (con un Motorola 68020 de 16MHz) y el compacto Macintosh SE. Guy Kawasaki, quien había sido uno de los jefes "evangelistas" de Apple desde 1983, tuvo éxito al persuadir a desarrolladores importantes para que crearan apps para Mac. Pero los juegos no estaban en su agenda ni siquiera cuando Apple vendió oficialmente *Through The Looking Glass* de Steve Capps.

Tampoco detuvo una ráfaga de lanzamientos. Francis Pandolfi, quien lideró Scarborough Systems y lanzó *Run For The Money*, dijo a la revista *InfoWorld* que tenía confianza en el mercado. Y aunque el Mac careció de buenas conversiones arcade (y tuvo algunas ofertas serias como *Mac-Slots, Mac-Jack* y el juego de ajedrez *Sargon III*), algunos coders fueron entusiastas. *The Ancient Art of War, Zork de* Infocom, *Lode Runner*, el RPG *Ultima II* y *Pinball Construction Set* de Bill Budge (al que Steve Wozniak llamó, "el mejor programa nunca escrito para una máquina de 8-bits") salieron para Apple II, mientras que la aventura *Transylvania* aprovechó los nítidos gráficos en alta resolución de Mac dividiendo la pantalla en cuatro partes y utilizando una brújula, en pantalla, que se manejaba con el ratón para orientarse.

Andrew Greenberg y R. Woodhead reescribieron *Wizardry* de Sci-Tech desde cero. "Queríamos trabajar en el Mac porque era una máquina sensacional y un más que interesante reto tecnológico," nos dice Robert. "Entonces, programar para Mac tenía que hacerse en Lisa y conseguir que las cosas entraran en un Mac de 128K fue tan difícil como conseguir que el juego original entrara en un Apple II de 48K."

También hubo muchos juegos creados en Mac de mindSports, como *Ground Zero*, el plataformas *Dark Castle To Scarab Of Ra* y *The Fool's Errand*. "No estábamos seguros de cómo de grande sería el mercado, pero el interfaz de Mac iba a ser influyente y queríamos jugar con eso," añade Robert. "Recordarás que también implementamos las múltiples ventanas solapadas en el *Wizardry* de Apple por aquella época."

Infocom también apoyó el Mac, creando la ficción interactiva *The Hitchhiker's Guide To The Galaxy* para gozo del "early adopter" de Mac Douglas Adams. *Airbourne!* fue el primero en usar sonido digitalizado y *Megaroids* era un buen clon de *Asteroids* (obra de Mike y Mitch Bunnell). De hecho, al final de la década, las cosas empezaron a ponerse muy interesantes. Ya era evidente que en los mercados donde Mac era más fuerte (USA, Canadá y Francia) y la red AppleTalk y el uso de modems eran algo normal, abrieron la puerta a juegos multiusuario, como *Maze Wars+* para 5 jugadores (que se regaló con Mac durante un tiempo), el simulador bélico *Strategic Conquest* y *Falcon*, el simulador de vuelo de Spectrum Holobyte.

Desarrolladores como Will Wright, que produjo *SimCity* para Mac, disfrutó de este mercado menos masivo y más nicho, que el Mac proporcionaba. ▶

1993

Serie Macintosh LC 500 Desde $2,000
■ Como los 520, 550, 575 y 580, estos ordenadores tenían pantalla de 14", unidad de CD-ROM y altavoces estéreo.

Macintosh TV Desde $2,097
■ Básicamente, un intento de combinar un ordenador LC520 con un televisor. Apenas duró 4 meses y vendío 10,000 unidades.

Macintosh Centris Desde $2,520
■ Tenían un rendimiento inferior al de los Quadras. Se consideró que confundían en el mercado y se abandonaron pronto.

Macintosh Quadra 800 $4,700
■ Tuvo la misma CPU 68040 33Mhz que el Quadra 950, pero apenas duró un año. También se lanzó el más rápido 840AV.

1994

Serie PowerBook 500 Desde $4,800
■ Desde el 540c, este nuevo PowerBook uso una CPU Motorola 68LC040 y reemplazó el trackball con un trackpad.

1996

Power Macintosh 4400 $1,700
■ Este Power Mac, al principio, solo se vendió en Europa, pero se lanzó en USA y se conoció como el 7220 en Australia y Asia.






» [Mac] Presto Studios produjo en 2001 un tercer *Myst* – *Myst III: Exile* – para el Mac OS. El juego se extendía a lo largo de 4 CDs.



» [Mac] *Warcraft: Orcs & Humans* fue adaptado, de Windows a los sistemas Mac, por Blizzard Entertainment en 1996.


» [Mac] Muchos clásicos indie, incluyendo la gema nacida en PC *Multiwinia,* han acabado llegando a Mac.

▶ Pero fue un invento de los ochenta – el HyperCard – el que traería mayor grandeza en la siguiente década – justo en el momento en que la fama de Apple disminuía serveramente.

"Yo reportaba directamente a Steve Jobs, así que tuve la oportunidad de hablar con él a fondo sobre los videojuegos en el Mac"
Peter Tamte

1990-1998
El declive de Apple

Bill Atkinson diseñó HyperCard, una temprana utilidad para crear apps, en 1987. Permitía a los no programadores organizar información interactiva, de forma efectiva, en tarjetas que eran agrupadas en "mazos" compartidos. Cada carta podía contener imágenes, información y botones que enlazaban a detalles de la misma tarjeta o de otra.

El juego de aventuras para niños *The Manhole* fue creado por los hermanos Rand and Robyn Miller en 1988, usando Hypercard, pero fue un juego posterior para Mac, *Myst* (1993), el que agitó a los jugadores. "*Myst* reveló un valor oculto en el mercado de Mac, que la comunidad Mac se emocionara por un juego podía indicar el éxito en todas las plataformas," dice Peter Tamte, fundador en 1993 de Macsoft, el desarrollador y editor de software para Mac más grande del mundo.

Él dice que el juego abrió los ojos a la gente sobre el potencial del Mac. "*Myst* despegó cuando el editor de *Macworld* se entusiasmó con él y, entonces, propagó su palabra a la comunidad Mac," Peter añade. "¿La lección? Apunta al nicho primero. Deja que el nicho te ayude a cruzar el abismo hacia el mercado masivo."

A la vez, otros desarrolladores de Mac empezaron a dejar su huella. MacPlay se fundó como una división de Interplay Entertainment y trajo *Wolfenstein 3D*, *Alone In The Dark* y *Descent* a Mac. Bungie, formado en 1991 por Alex Seropian, publicó el juego de tanques *Operation: Desert Storm* seguido por *Minotaur* con un modo multiusuario vía AppleTalk. Al FPS de 1993, *Pathways Into Darkness*, le siguió la innovadora serie *Marathon*. En 1997, *Myth: The Fallen Lords* era lo más.

LucasArts trajo sus aventuras point-and-click, serie *Monkey Island,* incluida. Los juegos para Windows también llegaron al Mac gracias a compañías como MacSoft o Interplay. Ambrosia Software se fundó en 1993, con el shooter exclusivo de Mac *Maelstrom*. El desarrollador de juegos indie Spiderweb Software produjo *Exile*; mientras, Freeverse Inc comenzó como una compañía shareware y ganó numerosos premios *Macworld*. *Hearts Deluxe* destacó por su IA.

Aunque Windows 3.0 hizo sus incursiones (Sculley permitió a Microsoft imitar la apariencia de System), la línea de productos de Apple comenzó a ser confusa. Se permitieron clones de Mac, Windows 95 demostró ser popular y la posición de Apple como fabricante de ordenadores estaba empeorando. Aunque la compañía lanzó el Macintosh Classic por $999, desveló los baratos Macintosh LC a color y reemplazó las CPU Motorola con la arquitectura RISC PowerPC, Apple iba cada vez peor.

En 1996, Apple estaba al filo de la bancarrota y el Dr Gilbert Amelio tomó control como CEO, reemplazando a Michael Spindler. Cuando se le preguntaba a Steve Jobs que qué iba mal en su anterior compañía, decía: "Apple se detuvo." Al año siguiente, Gilbert decidió que Apple debía comprar NeXT y Steve Jobs volvió a la primera compañía que fundó. Prometió que Apple no repetiría errores como el Macintosh TV (fusionaba ordenador y TV) o la malograda Pippin, la consola multimedia de 1995. Para algunos era tarde – MacPlay se abandonó en 1997 – pero el "Piensa Diferente" era el mantra de Jobs y un nuevo futuro esperaba.

1998-2005
El resurgimiento

Con Gilbert fuera, Steve Jobs cogió el timón y soplaron nuevos vientos en los pasillos del cuartel general de Apple en Cupertino. El nuevo jefe puso fin a los clones

1997

PowerBook 2400c $3,500
■ Sustituyó al PowerBook Duo 2300c montando una CPU PowerPC 603e 180MHz (más veloz). Prescindió de la unidad CD-ROM.

Power Macintosh 9600 $3,700
■ Remplazó al 9500 como tope de gama de escritorio, fue lanzado junto a los 7300 y 8600 y fue el último en soportar el SO System 7.

Power Macintosh G3 $1,599
■ La torre G3 de color beis fue la primera en usar el procesador PowerPC G3 y se vendió directamente en la tienda online de Apple.



PowerBook G3 $5,700
■ Apple también lanzó portátiles con chips G3 y se dijo que era el notebook más rápido del momento. Se dejó de fabricar en 2001.

1998

iMac G3 $1,299
■ El efecto 'Steve Jobs' sobre Apple fue especialmente apreciable con el lanzamiento del colorido G3, diseñado por Sir Jonathan Ive.



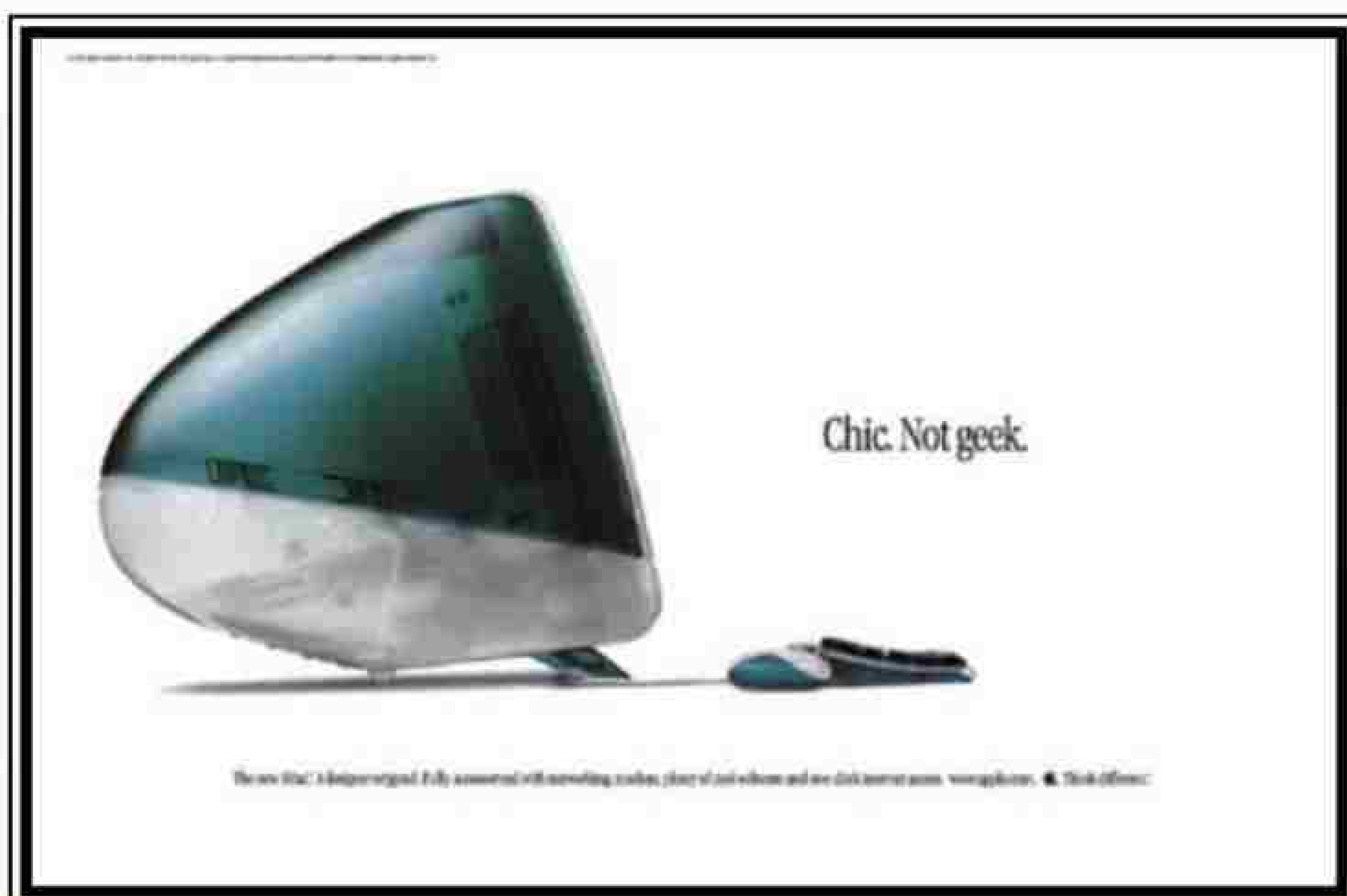
de Mac y pasó del System 7 al Mac OS 8. Y trabajó en introducir el nuevo iMac "todo en uno" en 1998.

El iMac G3 fue una declaración audaz, con sus curvas gloriosas y carcasa traslúcida en 13 colores diferentes. Apple – visto como un rebelde en un mundo dominado por el PC – se esforzó para diferenciarse más y aún más positivamente con esta máquina, que fue la primera de Apple en contar con 2 puertos USB y en enterrar la disquetera. Vendió 800,000 unidades en cinco meses. Fue el comienzo del renacimiento del Mac.

Para algunas compañías, el "timing" fue impecable. Feral Interactive se fundó en 1996 solo para portar y publicar juegos de Mac, llegando a trabajar en algunos importantes títulos, como *Max Payne* o *Worms 3D*. También inyectó nueva vida en MacSoft, que aseguró que el primer port comercial de *Quake* fuera para Mac. También se portaron *Sid Meier's Civilization II* y *Tomb Raider II,* tras su éxito en Windows y PlayStation. Su tarjeta aceleradora 3D instalada facilitó todo esto.

Blizzard aseguró que sus lanzamientos estarían disponibles tanto en Mac como en Windows, trayendo títulos como *StarCraft*, *Warcraft II: Battle.net Edition*, *Diablo II* y *World Of Warcraft* al Mac. Ayudó muchísmo que los nuevos Macs estuvieran orientados tanto a los consumidores como a los negocios. Al ser asequibles creció el número de usuarios, y con ellos, el mercado de los juegos se amplió aún más.

¿Y cuál fue la postura de Apple hacia el videojuego en esta nueva era? Favorable, como era de esperar. "Yo reportaba directamente a Steve Jobs, así que tuve la oportunidad de hablar con él a fondo sobre los videojuegos en el Mac," dice Peter Tamte, quien dejó MacSoft en 1998 y trabajó como directivo en marketing de consumo para Apple hasta 1999. "Steve fue un gran defensor del juego en el Mac – como lo fueron otros ejecutivos de Apple. De hecho, a una buena parte de ellos los describiría como jugones." ▶



» El diseño revolucionario del iMac G3 salvó, en parte, los Macintosh y trajo una riada de juegos.

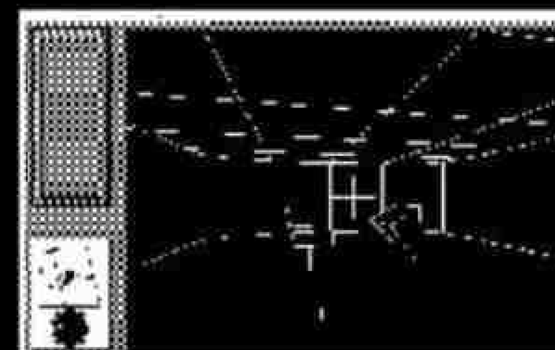
Juegos imprescindibles

Nueve juegos que definieron el Mac



BALANCE OF POWER

■ El innovador juego de estrategia de Chris Crawford salió antes en Mac. Se centró en la diplomacia de la Guerra Fría y permitía a los jugadores elegir bando. Su IA era tan compleja que un año después se lanzó un libro que explicaba las fórmulas utilizadas por Chris.



THE COLONY

■ Desarrollado en origen para el Mac de 128k, se lanzó para la versión de 512k. El juego trataba de reparar una nave y prevenir que los aliens se hicieran con los mandos. Renderizaba sus gráficos 3D en tiempo real y se le consideró uno de los juegos clave de 1998.



DARK CASTLE

■ El juego de puzles con scroll lateral *Dark Castle*, con su héroe lanzador de rocas, podía tener gráficos monocromos, pero el nivel de detalle de sus 14 niveles era increíble. Se controlaba con ratón y teclado, y tuvo secuelas y versión en color.



CRYSTAL QUEST

■ *Crystal Quest* de Patrick Buckland ha sido dado por muerto, enterrado y revivido muchas veces desde 1987. Aparte de evitar aliens y recoger cristales para abrir un portal al siguiente nivel, los jugadores podían editar los gráficos y el sonido.

SIMCITY

■ Tras disfrutar creando mapas con *Raid On Bungeling Bay*, Will Wright comenzó a trabajar en su simulador para construir ciudades, *SimCity*. Introdujo la premisa que ha permanecido intacta en las secuelas y que encajó con el típico y sesudo jugador de Mac.

MAELSTROM

■ Ambrosia fue un nombre clave para los "Macqueros" de los 90, al producir copiosas cantidades de juegos shareware incluyendo el clon de *Asteroids*, *Maelstrom*. Con animaciones de 256 colores y una acción adictiva, trajo al Mac II la experiencia arcade.



MARATHON

■ Cuando Bungie desarrollaba solo para Mac, dejó atónitos a los jugadores con su épico FPS de ciencia ficción. Su acción permitía hasta 8 jugadores, y arrasó entre los hambrientos jugadores de Mac. Con el tiempo, se acabó expandiendo como una trilogía.



MYST

■ Se construyó en dos años, en HyperCard, por un equipo de Cyan encabezado por los hermanos Rand y Robyn Miller. Hizo gala de una gran atmósfera y estaba repleto de puzles a resolver. La versión de PC vendió mas copias, pero fue en Mac donde empezó.



MYTH: THE FALLEN LORDS

■ El siguiente juego de Bungie fue otro genial título creado en Mac: un RTS centrado en las batallas que libraban unidades independientes. Fue la hazaña tecnológica de un genio, gracias a su avanzado motor físico.

1999

Power Macintosh G3 $1,299

■ Un nuevo modelo de G3, en una elegante mezcla de azul y blanco, se lanzó... pero solo duró ocho meses.



Power Mac G4 $1,599

■ La línea G4 de veloces Macs fueron llamados "superordenadores" por Apple y reemplazaron a los Power Macintosh G3.

iBook G3 $1,599

■ Llamado el modelo 'concha' por su diseño, rematado en plástico de color y transparente, el exitoso iBook G3 contó con una CPU PowerPC G3.



2000

Power Mac G4 Cube $1,799

■ Este cubo fue, quizá, el más bello de todos. Incluía un procesador PowerPC G4 y podía montar una unidad DVD-ROM.



2001

iBook G3 Snow $1,299

■ El diseño de 'concha' se abandonó en favor de un "look" más tradicional. Un portátil muy pequeño, que tenía una pantalla hi-res.

PowerBook G4 $2,599

■ La primera tanda de estos portátiles tenía cuerpo de aluminio o titanio y albergaba CPUs de 400 o 500MHZ PowerPC G4.



Entrevista: Peter Tamte.

Puso en marcha MacSoft y trabajó para Apple, Bungie y Destineer. Pocos conocen tan bien el juego en Mac



¿Por qué decidiste poner en marcha MacSoft y la subsidiaria MacSoft Games?
Como ávido usuario de Mac, percibí que faltaban 3 tipos de soft en Mac: grandes juegos de PC, herramientas clave de productividad y software de consumo asequible. Creí que el mercado de Mac era lo suficientemente grande como para soportar los tres. Casi al momento, los juegos fueron el mayor segmento para nosotros. En la primera década de MacSoft, los juegos coparon cerca de un 65% de las ventas.

¿Por qué los juegos no estuvieron más presentes en Mac durante los 80?
La directiva de Apple no quería que se percibiese el Mac como un juguete, así que Apple hizo muy poco para fomentar los juegos en Mac. Los grandes editores estaban generando más ingresos en otras plataformas, por lo que percibieron que no merecía la pena lanzar sus juegos a Mac, que era una distracción para sus desarrollos más lucrativos y sus esfuerzos de marketing.

¿Por qué los noventa fueron una época mejor para el juego en Mac y en qué medida MacSoft contribuyó a ese éxito?
El liderazgo de Apple comenzó viendo como sus anteriores fracasos en videojuegos habían dañado al Mac. MacSoft se convirtió en el mayor anunciante en las principales revistas de Mac y eso Aumentó la visibilidad del juego en Mac, lo que ayudó a demostrar la viabilidad económica del "Mac gaming" tanto a Apple como a otros creadores de juegos. Esto nos ayudo a dar la vuelta a un ciclo de declive, y empezamos a ver la creación de nuevas compañias de juegos para Mac, así como un mayor interés de los grandes editores en la gama Mac.

¿Existió el 'typico' jugador de Mac?
El típico jugador de Mac tendía a estar más interesado en la estrategia, y la estrategia en tiempo real, a diferencia del típico jugador de PC. El mercado de Mac viró un poco más hacia la estrategia y los RTS frente a los FPS en PC. Y dado que el núcleo de jugadores en Mac era mucho más reducido que en PC, solo los juegos clave, con un amplio atractivo, podían tener éxito en Mac.

¿Por qué te uniste a Bungie tras trabajar en Apple?
Me enganché a *Myth*. Me enamoró el énfasis en la táctica, sus ricas historias, e inmersivo mundo que Bungie creó.

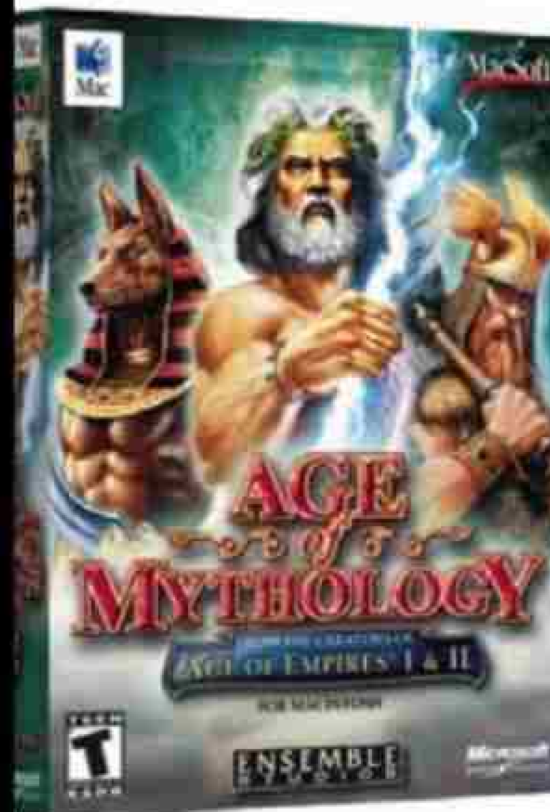
Seguiste con Mac cuando creaste Destineer en los noventa. ¿Por qué?
Creo que hubo una edad de oro para el juego en Mac a principios de los 90. Gracias a las tiendas Apple, teníamos una forma increíble de llegar a millones de usuarios de Mac. Además, podíamos vender a través de Best Buy y otras grandes cadenas repartidas por todo el mundo. Esto hizo posible que MacSoft (que Destineer compró a Atari en 2003), distribuyera grandes juegos de PC adaptados al mercado Mac poco tiempo después de salir para PC.



» *Myst*, que tiene sus orígenes en Mac, y es un juego muy portado, que incluso llegó a Nintendo DS.


» [Mac] *Halo* fue originalmente anunciado para Mac y fue Steve Jobs quien lo desveló en 1999. Microsoft acabó comprando Bungie, aunque *Halo: Combat Evolved* se acabó lanzando en Mac en 2003.

» MacSoft publicó muchos juegos que surgieron en otros formatos, ayudando a propulsar el panorama jugable en los Mac de los noventa.





» Hoy día, hay miles de juegos disponibles para el Mac de Apple gracias a la tienda online Mac App Store.

Fue por esta razón por la que Apple cambió el chip gráfico de los iMac tras el lanzamiento del modelo original y por lo que Apple incluso lanzó actualizaciones para el Mac OS, para soportar las necesidades de juegos específicos. Tener Ethernet, una nítida pantalla y un gran disco duro también ayudó. Este resurgimiento incluso ayudó a que MacPlay volviera en el 2000, bajo licencia de Interplay a United Developers. Así se pudo lanzar en Mac *Baldur's Gate II* y los dos primeros *Fallout*.

Y aún hay más. Ron Johnson fue nombrado vicepresidente senior de operaciones al por menor y Apple abrió su primera tienda en mayo de 2001. "Apple también asignó en las estanterías de sus tiendas mucho espacio para juegos, y su personal trabajó con minoristas de todo el mundo para asegurar una buena selección de juegos para Mac a principios de los 90," añade Peter. "En los esfuerzos de marketing de Apple también aparecieron de forma habitual los juegos. Fueron buenos tiempos para jugar en Mac."

Incluso así, Peter acabó dejándolo. Tras salir de Apple, se convirtió en el vicepresidente ejecutivo de Bungie y su juego, *Halo*, fue mostrado por Steve Jobs en la conferencia MacWorld de 1999. Se anunció su llegada a Mac para el 2000, pero la compra de Bungie por parte de Microsoft hizo que fuera exclusivo de Xbox. Tuvieron que pasar tres años para que *Halo* se lanzara en Mac.

"Estuve involucrado en la venta, y muy a favor de ella," dice Peter. "Queríamos vender a Microsoft porque la compañía más poderosa del mundo, en aquel momento, nos estaba dando la oportunidad de redefinir el juego en consola. Suena dramático pero, era exactamente así como lo veíamos y es lo que pasó. Este tipo de impacto es una oportunidad única en la vida y hubiera sido estúpido no haberla perseguido."

2002

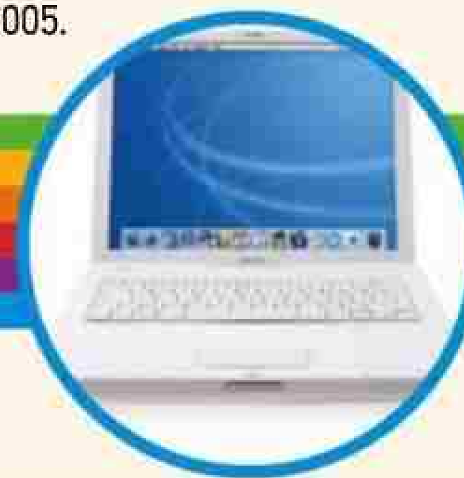
iMac G4 $1,799
■ Introdujo una pantalla plana LCD sujeta, por un brazo ajustable, en la gama Mac. Este "todo-en-uno" incluía un teclado Pro de Apple y un ratón.



$999
■ La 'e' en eMac era por "educación", ya que el sistema estaba pensado para usarse en colegios e institutos. Contenía un procesador PowerPC G4.

2003

iBook G4 $1,099
■ El procesador G4 se introdujo en la línea iBook y una unidad óptica con ranura de carga sustituyó a la bandeja. Perduró hasta 2005.



Power Mac G5 $1,999
■ Esta poderosa unidad vino en una espléndida caja de aluminio con frontal de rejilla. Se decía que era el ordenador más rápido.

2004

iMac G5 $1,899
■ El G5 fue el último iMac en usar un procesador PowerPC aunque trajo un diseño fresco – uno que sigue vigente hoy día – a la gama de escritorio.



2005

Mac Mini $699
■ Sin teclado, ratón ni pantalla, el Mac Mini hizo gala de unas reducidas medidas (51x165x165mm). Con él, Mac logró una gama de usuarios más amplia.




» [Mac] Muchas viejas glorias, como *Grim Fandango,* nacieron en PC y han encontrado un nuevo hogar, en forma remasterizada, en OS X.

> **"Queríamos vender a Microsoft porque la compañía más poderosa del mundo nos estaba dando la oportunidad de redefinir el juego en consola"**
>
> Peter Tamte

2006
La muerte del PowerPC

Apple continuó el procesador PowerPC G3 con el G4 y el G5 y se toparon con algunos extraños y maravillosos diseños. El más excéntrico fue el iMac G4, que tenía la pantalla sobre una base con forma de huevo mientras que el iMac G5 fue el precursor del aspecto de los actuales iMacs. También fue el último en usar una CPU PowerPC. En 2006, cinco años después de que Apple descartara el Mac OS en favor de OS X, se presentó el iMac Intel. Coincidió con la introducción del MacBook, que retiró por fin al iBook (exitoso desde 1999) y al PowerBook, que llevaba en el mercado 8 años.

En este punto, Apple se había vuelto una compañía muy diferente, una compañía que había revolucionado la música, gracias al iPod – que se lanzó en 2001 – e iTunes. El iPhone se desvelaría en 2007 pero el Mac era todavía el buque insignia de Apple y, finalmente, Intel se salió con la suya, para disgusto de una parte importante de los fans de Apple, que pensaban que sus máquinas se estaban volviendo demasiado PC para su gusto.

Los cambios vividos en 2006 tuvieron algunos efectos negativos para el juego en Mac (el cambio a OS X Leopard acabó con el entorno clásico y con muchos juegos antiguos) pero el cambio a Intel trajo un bonus, el arranque dual, que permitía tener Windows en Mac, ampliando el número de juegos disponibles. TransGaming lanzó Cider, que permitía arrancar juegos de Windows como si estuvieran hechos para Mac OS X, sin tener que reiniciar el equipo. No todo fue bueno – el cambio a Intel causó arruinó muchos emuladores, incomodando a la comunidad retro de Mac - pero el creciente número de juegos lanzados significaba que el Mac dejaba de estar al margen.

En la conferencia anual de Apple en junio de 2007, el co-fundador de EA, Bing Gordon, dijo que el editor publicaría las versiones de Mac al tiempo que sus equivalentes de Windows, siempre que un procesador Intel estuviera presente. Se anunció el lanzamiento de *Need For Speed Carbon, Command & Conquer 3: Tiberium Wars* y *Battlefield 2142,* entre otros. Alejarse del PowerPC funcionó con muchos desarrolladores. EA no tuvo que usar Aspyr Media para reescribir código, por ejemplo. También aseguró suficiente contenido en Steam para completar el lanzamiento de un nuevo OS X en junio de 2010. *Portal, Team Fortress 2* y *Half-Life 2* podían ser jugados en el Mac.

Mac en cifras.

1979 Año en que comenzó el desarrollo de Macintosh

$500 El coste de producción del primer Mac

$1.000.000.000 El valor de la autoedición de Apple en 1988

27 La edad de Jobs al desvelar el Mac

1991 Año en que un Mac portátil envió el primer email desde el espacio

48 devs firmaron la placa del primer 128k

800.000 iMacs vendidos en 5 meses (1998)

72.000 Macintosh 128k vendidos en 90 días

Una cosa más...

Meses después de la llegada de Steam, se anunció la tienda Mac App en el evento de Apple "Back To The Mac". Se lanzó en enero de 2011 como parte de una actualización gratuita para usuarios de Snow Leopard, y acumuló más de un millón de descargas en 24 horas.

Pero tuvo un efecto adverso. Apple comenzó a eliminar las secciones de software en las tiendas Apple, forzando la venta online de juegos para Mac. Los minoristas no podían justificar el espacio para los juegos Mac en las estanterías. "Peor fue para MacSoft, ya que Microsoft se negó a dejarnos vender online versiones Mac de *Age Of Empires, Halo* y otros," dice Peter.

Aún con todo, Mac App Store funcionó muy bien con los juegos indie, como *Machinarium* o *Braid,* y hay montones de juegos retro, como *Grim Fandango Remastered.* A la vez, el auge del emulador multisistema OpenEmu ha sido revolucionario al dar acceso a sistemas antiguos y abrir el retro gaming.

Ahora, Apple se toma el juego mucho más en serio de lo que lo hizo antes. Sabe que los juegos son importantes para el éxito de sus dispositivos móviles, ordenadores y Apple TV y aprecia que tengan una fuerte presencia en también en los Macs, ya sea en un MacBook, un MacBook Air, un MacBook Pro, un iMac, un Mac Pro o un Mac Mini. Puede que esa no fuera la intención original con los Macs pero Steve Jobs, quien murió el 5 de octubre de 2011, sin duda estaría satisfecho. "Quiero dejar una huella en el universo," dijo una vez. Con los Mac, hizo justo eso.

2006

iMac $1,299
■ Steve Jobs anunció los nuevos iMacs basados en Intel al mundo. El diseño de la carcasa no se modificó, pero los ordenadores serían más rápidos.

MacBook $1,099
■ Al MacBook también se le dieron chips Intel – el Core Duo – pero las primeras unidades se retiraron debido a un esporádico sobrecalentamiento.



MacBook Pro $1,999
■ El mismo tratamiento se extendió al MacBook Pro – una máquina con chips Intel, iSight y Apple Remote incorporados.

Mac Pro $2,499
■ Con dos CPU Dual-Core Intel Xeon a 2.66GHz, su rendimiento era el doble que el de un Power Mac G5 Quad. Fue una máquina increíble, aunque cara.



2008

MacBook Air $1,799
■ Disponible al principio solo en su modelo de 13.3", se dijo que era el portátil más fino de todos. Esta línea continúa hoy día.



Present

Seis gamas Desde $499
■ Apple sigue vendiendo hoy día MacBook, MacBook Air, MacBook Pro, iMac, Mac Pro y Mac Mini, con el sistema OS X El Capitan como actual sistema operativo.




HEAD OVER HEELS

Siguiendo el éxito del rompedor Knight Lore de Ultimate allá por 1984, apareció un montón de juegos de corte similar. Tres años después, Jon Ritman y Ocean demostraron que la originalidad aún era posible dentro de un género agotado. Hemos esquivado un Dalek Príncipe Carlos para editar la guía definitiva con la que amar, aun más, este clásico en vista isométrica.

K*night Lore*: una leyenda no solo en jugabilidad, sino también en diseño y gráficos. Fue el juego que lanzó un nuevo género dentro del ZX Spectrum, y al que muchos consideran lo mejor de Ultimate. Muchos desarrolladores aprendieron de él, como fue el caso de Jon Ritman, que en su momento estaba ocupado diseñando su famoso juego de fútbol, *Match Day*. Jon trabajaba como freelance para Ocean Software y su primer trabajo con la perspectiva isométrica fue una adaptación de *Batman*. Usando un viejo truco de los videojuegos, consideró todas las abilidades que tendría el caballero oscuro y se las arrebató, haciendo que el jugador tuviera que recuperar gadgets como las 'Bat Boots' que permitían saltar más algo. *Batman* también usaba un motor isométrico a lo *Knight Lore*. "El gérmen de la idea de usar dos personajes surgió como una extensión de eso", comenta Jon, "con la ventaja añadida de poder separarles una y otra vez." Tras el doble éxito de *Match Day* y de *Batman*, Ocean estaba más que dispuesta a dejar que Jon creara su propio juego para su siguiente proyecto. Libre de las ataduras de una licencia, el programador empezó a trabajar en un mundo gargantuesco y lleno de puzles de lógica con ayuda de su amigo y gran artista gráfico, Bernie Drummond.

Para nuestra sorpresa, Jon revela que no había un plan de diseño tras *Head Over Heels* antes de empezar a programarlo, y admite que se "lo iba inventando según avanzaba".

PIXELAZOS

Bernie Drummond creó un montón de cosas absurdas para Head Over Heels


LIBRO

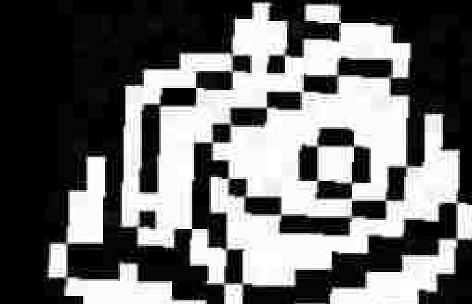

CORONA


MUELLE


CABALLERO

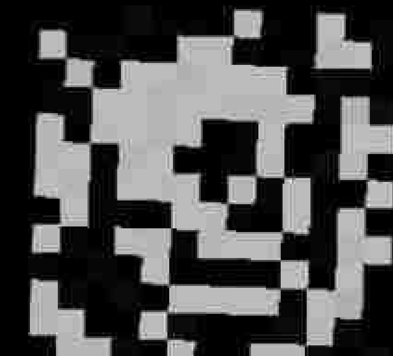

DALEK BURBUJAS


REINCARNATION FISH


BOLSA DE HEELS

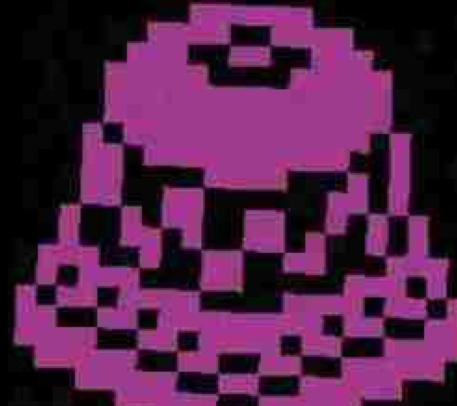

PROYECTILES


HEAD

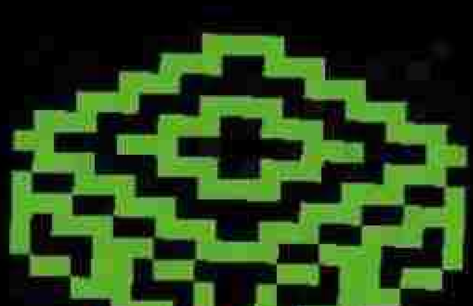

ESQUELETO

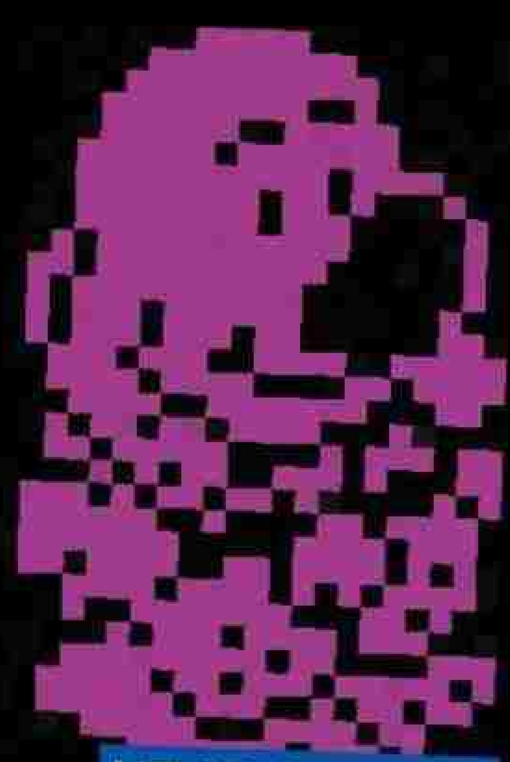

CUERNO


CACHORRO

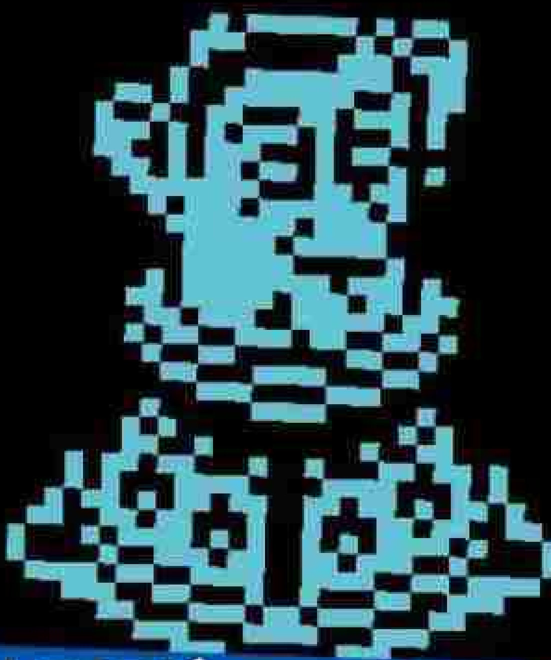

POLICÍA RARO

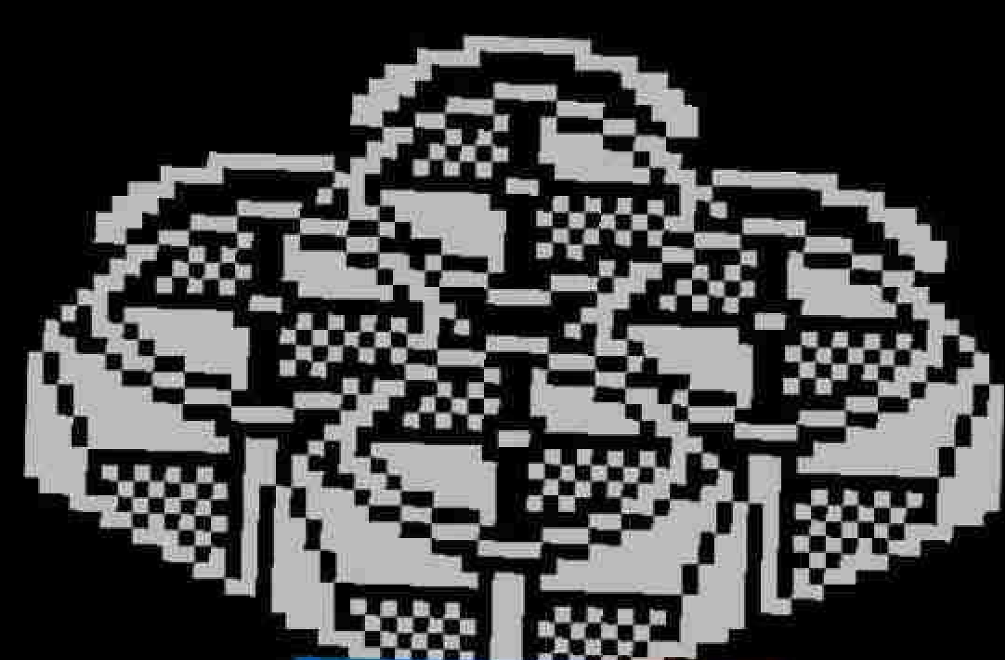

HEELS


ASCENSOR


HEAD & HEELS

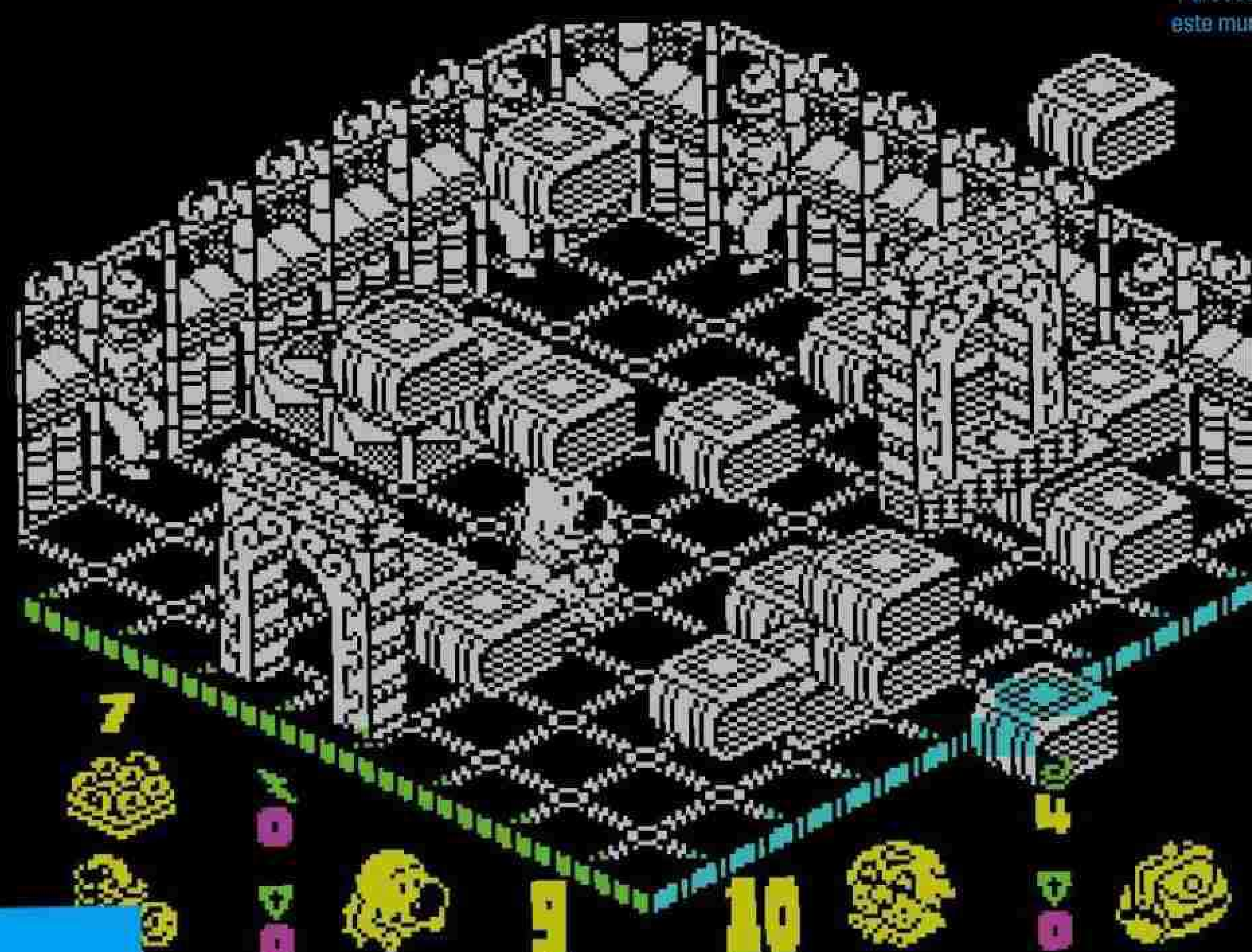

CONEJO


DALEK PRÍNCIPE CARLOS


TELETRANSPORTE

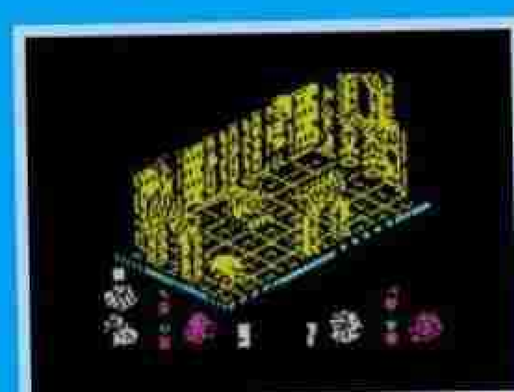


» [ZX Spectrum] Head and Heels resume sus objetivos en esta introducción.


» [ZX Spectrum] Pareces un erudito en este mundo con libros.

CÓMO SE JUEGA

¿Problemas acabando con el Imperio Blacktooth? Te ayudamos



VETE DE PESCA

■ En el medio de la pantalla, hay un pez enorme llamado Reincarnation Fish. Si lo cazas, recordará todo sobre ti y servirá como punto de guardado de facto por si en algún momento Head o Heels pierden una vida por error.



CONEJITOS BONITOS

■ Estos pequeños conejos blancos merecen mucho la pena, pues te recompensan con poderes especiales como vidas extra, invulnerabilidad, o saltos más altos. El Conejito de las Duracell lo tiene complicado al lado de estos.



USA UN MAPA O MEMORIZA

■ Aunque el mapa es muy útil, aprenderse la posición de las muchas habitaciones de memoria es la mejor manera de jugar *Head Over Heels*. Puede llevar tiempo, pero merece mucho la pena.



SALTA POR AHÍ

■ *Head Over Heels* es un plataformas en el fondo, a pesar de su inteligente profundidad. Hay muchos saltos, así que aprender lo lejos que puedes llegar es vital para resolver muchos puzles.



EL TIEMPO ESTÁ DE TU PARTE

■ No hay límite de tiempo, así que puedes tomarte tu tiempo, explorando cada habitación. A veces, un puzle no se puede resolver la primera vez, así que volver a ellos es posible.



DOS CABEZAS SON MEJORES QUE UNA

■ Algunos puzles y habitaciones solo se pueden solucionar usando los poderes combinados de Head y Heels, así que nada de asustarse si algo parece imposible.



COGE UNA BOLSA

■ Solo Heels puede llevar la bolsa, y es vital cogerla lo más rápido posible. Muchos puzles dependen de la habilidad de Heels para llevar y soltar objetos, así que asegurate de buscarla rápidamente.



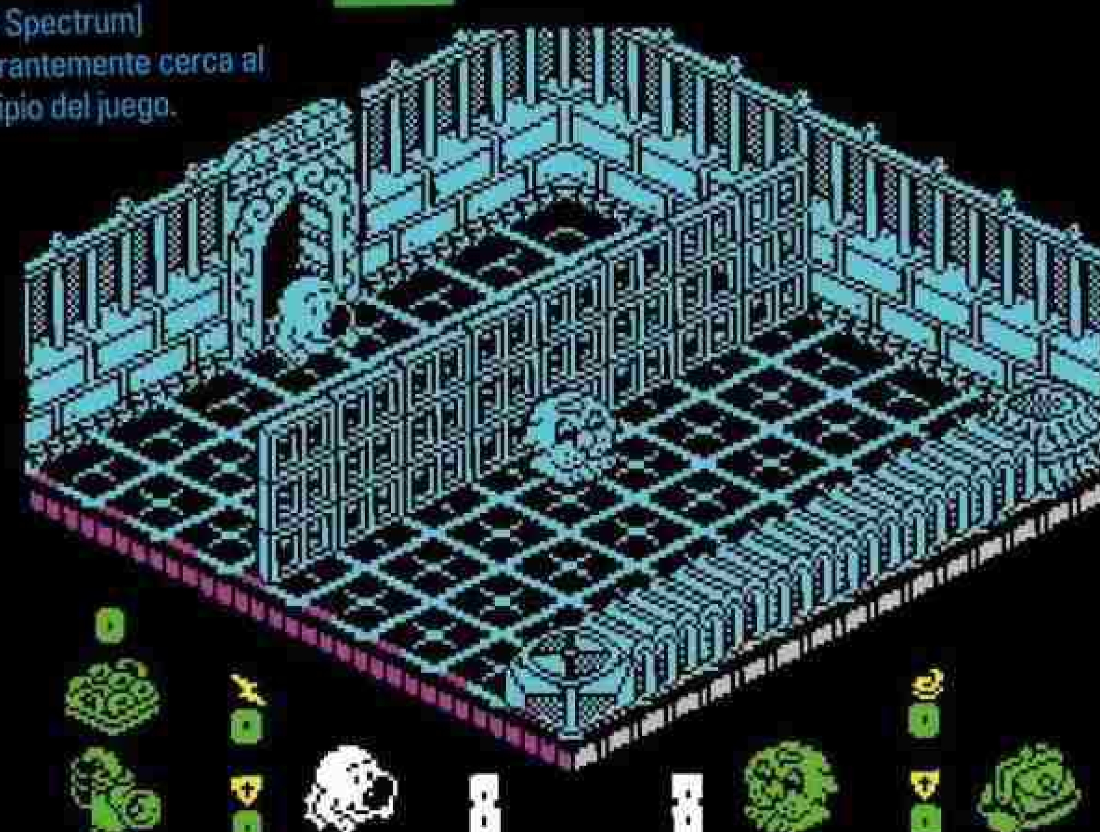
MEJOR SEPARADOS

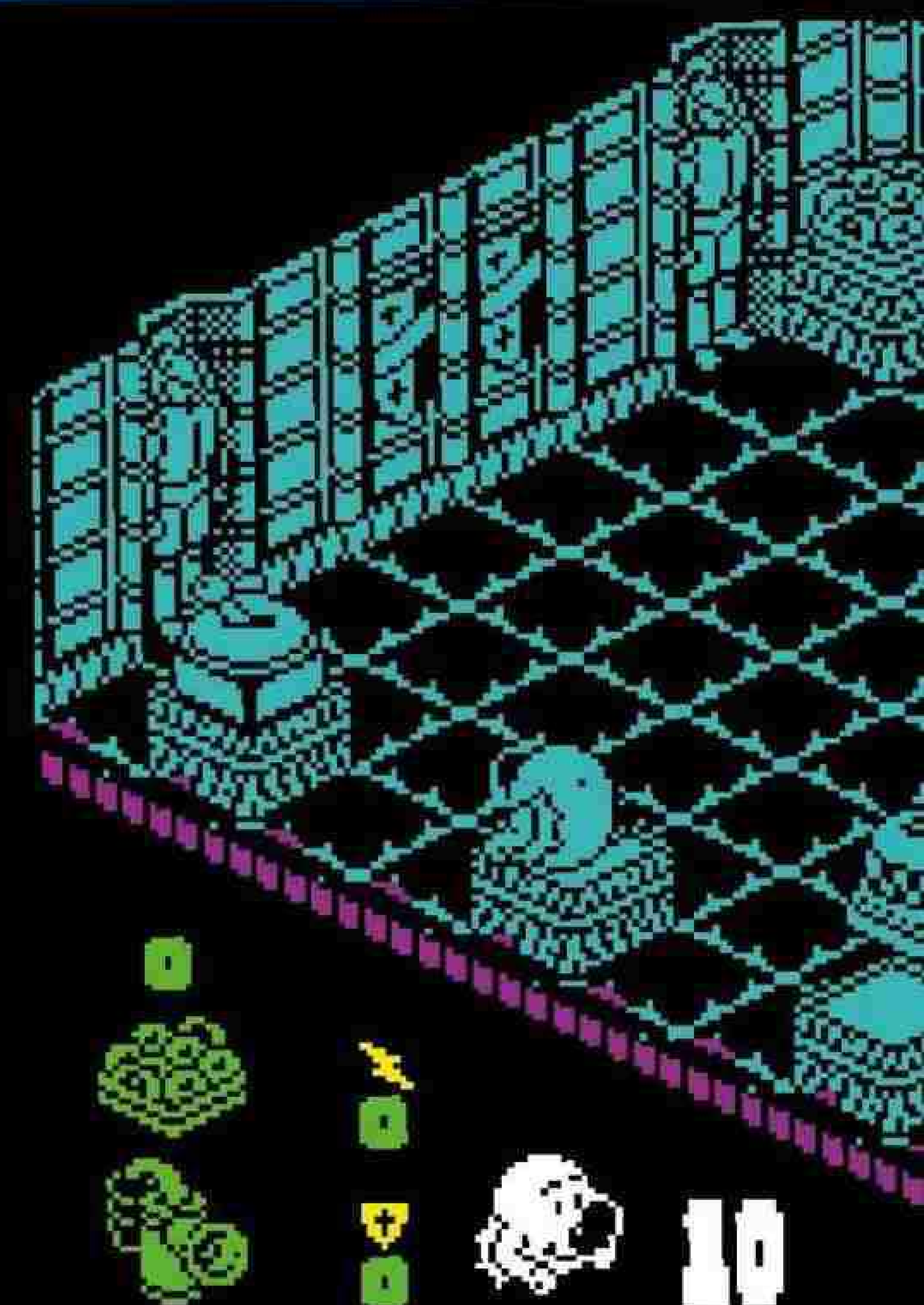
■ Incluso una vez reunidos, algunas habitaciones requiere que los dos espías trabajen por separado. Pensar constantemente en cómo usar a ambos es importante si quieres liberar a los planetas.

▶ Tras haber dado con *Foot And Mouth* como nombre, las bases del juego eran los dos personajes que estaban separados por un muro en la primera pantalla y el jugador tenía que alternar para usar sus habilidades únicas. Head puede saltar más alto, controlar dicho impulso y disparar donuts para atontar temporalmente a los enemigos. Heels corre más deprisa, puede escalar alturas sin escaleras y puede cargar con objetos. Si combinas a ambos personajes, sus habilidades también lo hacen y se pueden resolver más puzles. Y en cuanto a la aparentemente compleja historia, que muchos críticos emplearon mucho tiempo en analizar, Jon comenta que "la trama se hizo tras acabar el juego. Seguramente me llevó 20 minutos".

Head Over Heels es la historia de dos espías homónimos enviados desde su mundo Freedom a un planeta dominado por el malvado Blacktooth Empire. Su misión: perturbar a la población e instigar la revolución. Head y Heels son un extraño dúo simbiótico, pero son capturados por el imperio y encerrados en una cárcel del planeta. En este momento, el jugador toma el control y debe guiar a ambos por la base lunar, por lo cual pueden o bien escapar a Freedom o seguir con su misión y apoyar a los rebeldes en los cuatro planetas esclavos capturando a sus respectivos reyes. Completar esto llevará a la población del planeta natal de Blacktooh a levantarse contra sus opresores líderes para que Head y Heels destruyan al malvado emperador. Cada planeta es representado en vista isométrica y con sus particulares localizaciones y habitantes. Uno es similar al Antiguo Egipto y contiene enemigos momificados y pirámides. Otro es un planeta boscoso, infestado de trampas primitivas, pero efectivas. Y por supueto está Blacktooth, un mundo oscuro donde está el castillo del emperador, rodeado de montañas. La única manera de llegar a la fortaleza, o de salir de ella, es a través del satélite del planeta, de la base lunar.

La naturaleza idiosincrática de cada planeta permitió al artista gráfico Bernie Drummond crear sprites excelentes y ricos fondos. "Animé a Berne a que hiciera un gran arte, cosas que lucieran realmente bien", recuerda Jon. "Y la verdad es que no me importaba qué fuera, o si las escalas de


» [ZX Spectrum] Frustrantemente cerca al principio del juego.



CLÁSICOS DE RITMAN

Clásicos hechos por la leyenda del gomas



BEAR BOVVER 1983

■ Jon diseñó más juegos para Artic, y este es el mejor. Con sus grandes y brillantes sprites de colores, tu objetivo era obtener baterías del edificio de construcción para el coche de Ted. Decimos obtener por no decir robar, por cierto.



MATCH DAY 1984

■ *Match Day* revolucionó el fútbol de Spectrum, eclipsando a otros juegos de Artic como *Artic's World Cup Football*. Por primera vez, era posible hacer un pase digno y tener unos gráficos y unas buenas opciones en un mismo juego.



BATMAN 1986

■ Inspirado por *Knight Lore*, Ocean Software le pasó la licencia de Batman a Jon Ritman para que hiciera un juego isométrico. El resultado era cómico, pero también muy divertido para tratarse de algo sobre el Caballero Oscuro.



MATCH DAY II 1987

■ Para la secuela de *Match Day*, Jon sumó novedades como un disparo potente variable, pases de tacón y una técnica llamada 'Diamond Deflection'. Los gráficos mejorados son cosa de Bernie Drummond, que también trabajó en *Batman*.



MONSTER MAX 1994

■ El único juego de Jon para Game Boy, era otro juego isométrico genial, muy parecido a *Head Over Heels*, así que se le puede considerar un sucesor espiritual. Por desgracia, pese a las buenas críticas, vendió muy poquito.

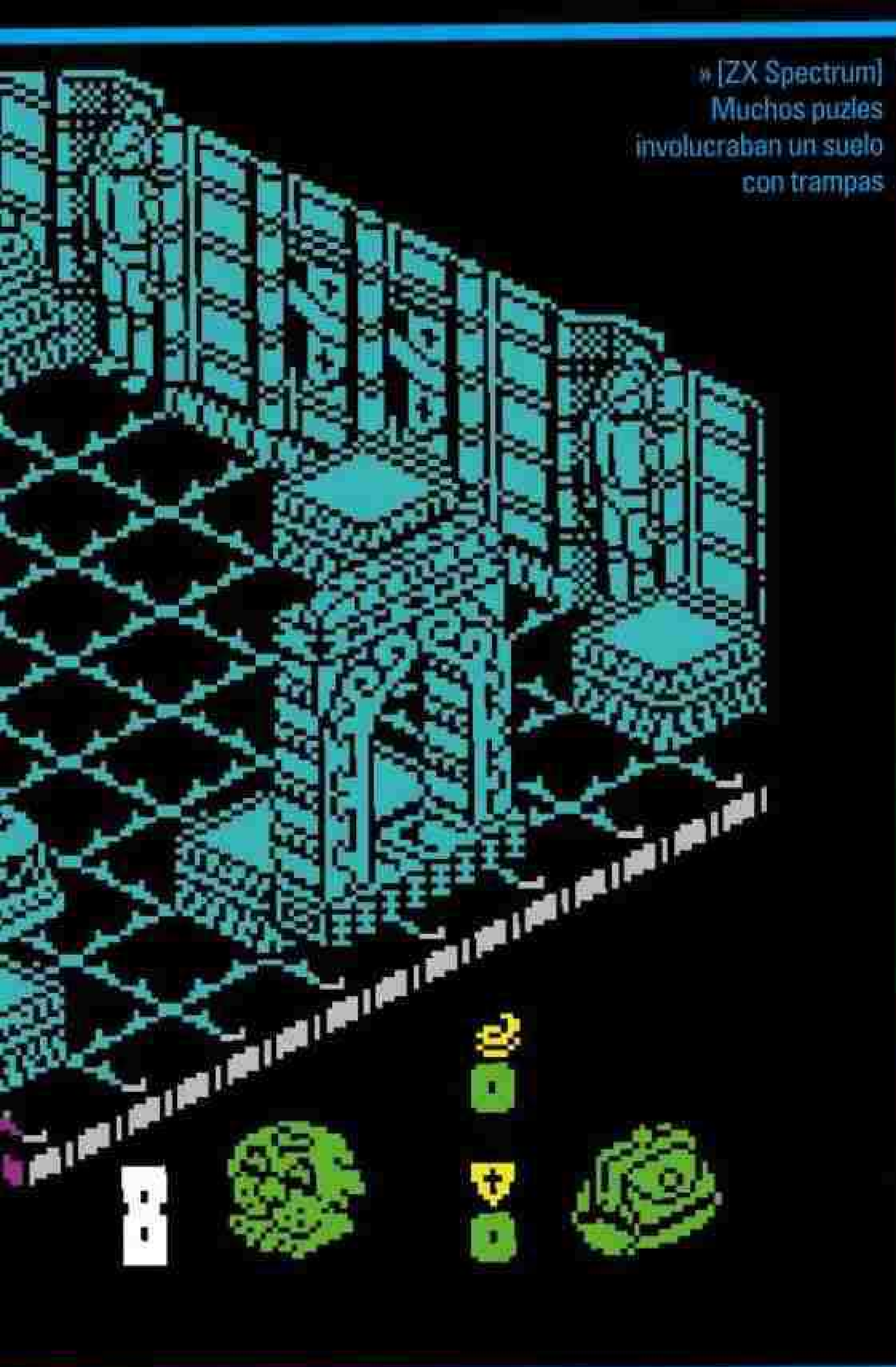
"Tras el éxito tanto de Match Day como de Batman, Ocean estaba más que dispuesta a que Jon [Ritman] creara y diseñara su propio juego con total libertad"



» [ZX Spectrum] El Market Place es tan peligroso como otras zonas de Blacktooth.

los objetos fueran distintas. Me di cuenta en su día de que si intentabas mantener todo en una escala constante, todos los objetos pequeños se veían de pena." Cada ítem básico del juego tenía su nombre. Por ejemplo, el bloque estándar, que era diferente en cada planeta, era simplemente 'brick'. Y los objetos más pequeños eran los 'sweeties'. "Así que le decía a Bernie que necesitaba más sweeties, o lo que fuera", recuerda Jon, "y haría una pila de ellos, y yo seleccionaba los que mejor lucieran".

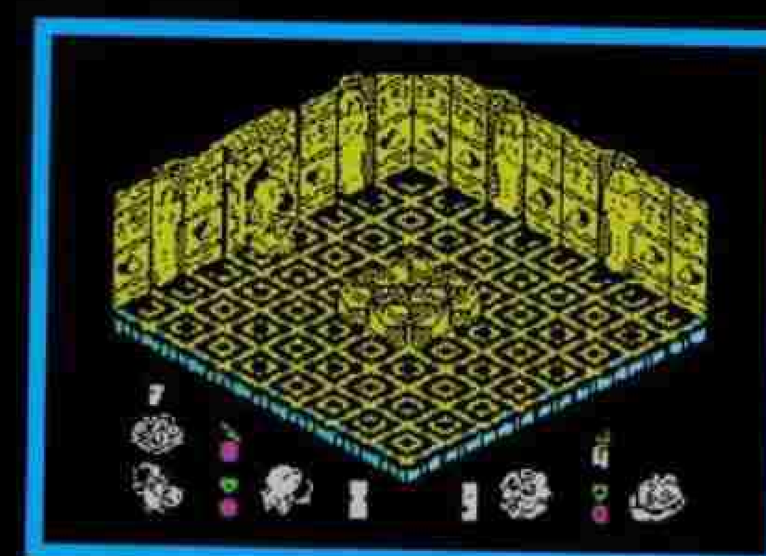
Head Over Heels era un juego bastante rarito, como bien demostraban extraños enemigos como los Daleks mutados o útiles objetos como los conejitos blancos o las bolas de maíz. Dentro de los meticulosamente diseñados mundos con muchos mundos, la mayoría con movimiento, saltos o puzles de lógica detrás. Para ayudar a Head y Heels hay unos cuantos ítems, parecidos a los gadgets del anterior juego de Jon, *Batman*. Los más útiles eran los conejos blancos que podían darte vidas extra, más velocidad o un salto más elevado. Head también puede recoger cajas de donuts que luego, y Heels puede aprovecharse de las bolas de pan de maíz, criaturas extrañas que se teletransportan al ver a Head, enfadadas por ser confundidas por Heels. Todos estos elementos se deben usar, manipular y conquistar si quieres liberar los planetas y ponerlos contra el imperio.



» [ZX Spectrum] Muchos puzles involucraban un suelo con trampas

Head Over Heels fue, en su momento, uno de esos raros juegos que fueron muy bien recibidos en todas las plataformas en las que se lanzaban. La versión de ZX Spectrum recibió un 97% en 'Crash Smash', pues sus críticos aplaudiron su diseño y sus gráficos, además de sus complejos puzles. La revista hermana de *Crash*, *Zzap!64*, fue incluso más entusiasta con la conversión de Commodore de Colin Porch, algo sorprendente dados sus gráficos monocromáticos. Los críticos reconocieron su misma jugabilidad y lo divertido de la versión de Spectrum en ella y le pusieron un 98% de nota. Pese a su buena recepción crítica y de ventas, *Head Over Heels* no recibió una secuela directa. Fue suficientemente popular para recibir una versión de 16-bit dos años después, pero también gue uno de los últimos juegos de Spectrum de Ocean como la gran empresa de juegos licenciados. Jon Ritman se fue a Ultimate – que ahora había cambiado su nombre a Rare – como desarrollador freelance, y en 1994, crearía un sucesor espiritual para Game Boy llamado *Monster Max*. Hoy, *Head Over Heels* sigue siendo recordado como un ejemplo de juego bien diseñado y equilibrado en su resolución de puzles. También es uno de los mejores juegos en vista isométrica de la época y uno que a día de hoy muchos recuerdan con especial cariño. ★

Gracias a Jon Ritman por su tiempo



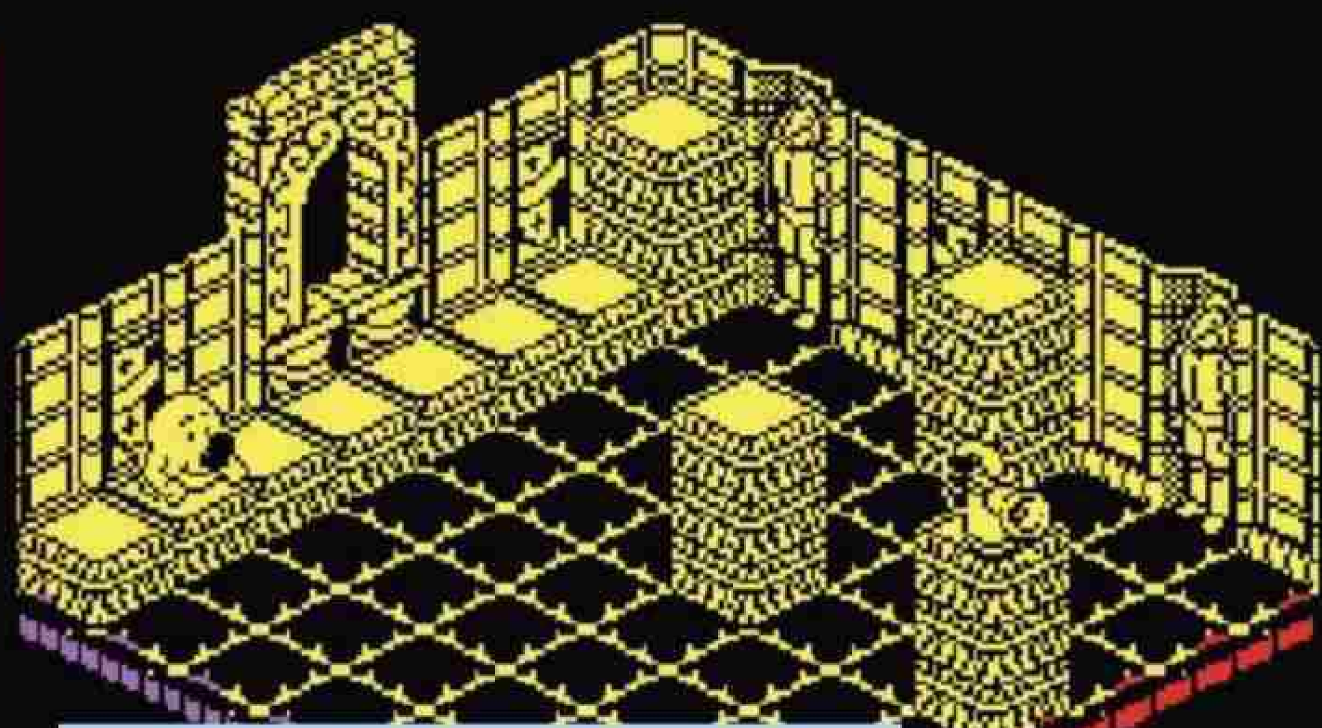
» [ZX Spectrum] Caminando como un egipcio en el Egyptus World.



» [ZX Spectrum] Así de iinsultante era la pantalla de game over.

LAS CONVERSIONES

Te enamorarás perdidamente de sus numerosos ports



COMMODORE 64

■ Escrita por Colin Porch, la versión de Commodore 64 mantenía casi todo de la de Spectrum, incluso el monocromatismo de sus gráficos. Jon Ritman hizo algunos arreglos que facilitaron la conversión, y a pesar de algunas cuestiones de favoritismo, el juego era tan divertido como había sido diseñado.



ATARI ST/COMMODORE AMIGA

■ Como la versión de Amiga (abajo), el port de Atari ST (arriba) recibió *HOH* dos años después de su lanzamiento original. Colin Porch lo adaptó desde la versión de C64, y la jugabilidad era igual de fiel al original como los gráficos, aunque estos eran más coloristas.



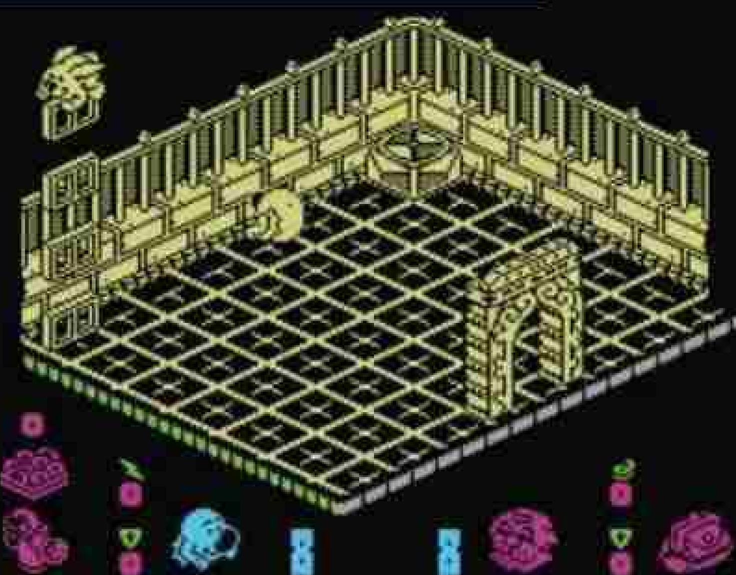


AMSTRAD CPC

■ La versión de Amstrad fue realizada por el mismo equipo (Jon Ritman y Bernie Drummond), con efectos de sonido por Guy Stevens. Aunque era una mera conversión, mejoraron la paleta de colores y también los sonidos de la versión de Spectrum, aunque algunas melodías son algo cansinas a la larga.

MSX

■ Una versión casi idéntica a la de ZX Spectrum, aunque con algunos cambios cosméticos en esta, pues se cambiaron los colores en casi todos los niveles y había alteraciones gráficas menores. Aún así, se jugaba exactamente igual de bien.





ATARI 8-BIT

■ Sus gráficos no son tan buenos como en la versión de Amstrad, pero la de Atari hizo un gran esfuerzo por recrear de forma creíble le original de Spectrum. Los sonidos son más propios de un shoot-'em-up, más molestos e intrusivos, pero la jugabilidad está intacta. Es otra conversión hecha por Colin Porch.

AMSTRAD PCW

■ Era inevitable que en esta versión, aunque la jugabilidad es tan buena como siempre, los gráficos de *Head Over Heels* se diluyeran un poco en la pantalla verde del ordenador. Aún así, es una conversión digna y muy divertida, solo que algo más molesta para los ojos.

> **"Animé a Bernie a hacer buen arte, cosas que lucieran muy bien"**
> Jon Ritman

ZX SPECTRUM

■ La versión original de Ritman fue un éxito de crítica en su momento, cuando los juegos en vista isométrica empezaban a estar agotados. Sus intrincados diseños nacieron de la mano de Bernie Drummond y sus puzles hicieron que fuera tan querido.



PC (REMAKE)

■ Como muchos otros clásicos de PC de esta era, *Head Over Heels* ha recibido muchos remakes. El mejor de todos ellos era la adaptación del grafista Graham Goring y el programador Tomaz Kac. La exquisita jugabilidad y el diseño de niveles son iguales, pero cuenta con guardado de partidas y gráficos mucho mejores. Se puede bajar gratis desde retrospec.sgn.net/games/hoh/index.html

ENTREVISTA CON EL AUTOR – COLIN PORCH

Hablamos del hombre tras los ports de Commodore 64, Atari ST y Amiga



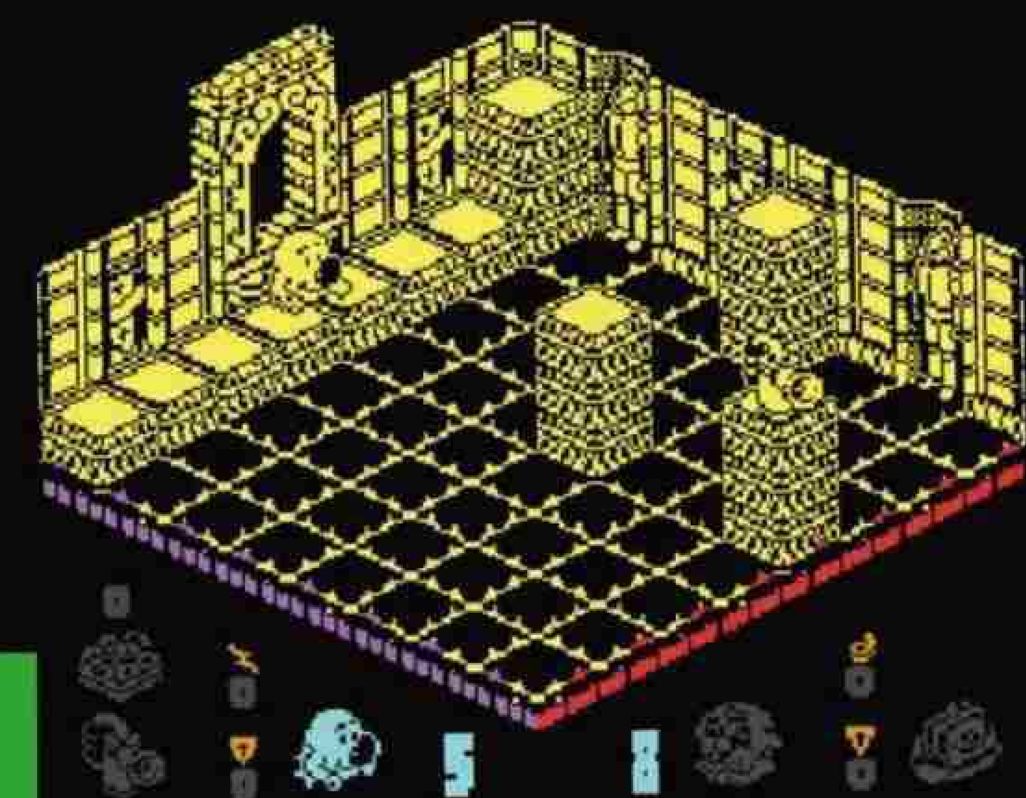
¿Qué te parecían el juego original, su programación y su diseño?
¡Pensaba que era genial! El concepto me llamaba mucho la atención, pues adoro los juegos de lógica y puzles.

Commodore 64 no tenía muchos juegos en vista isométrica. ¿Cómo hiciste para adaptar *Head Over Heels*?
En esencia, tenía que reproducir las rutinas del 6502 para que actuara como las tareas del Z80 de Jon, algo que no era tan fácil cuando las rutinas no eran siempre obvias – las matemáticas de la proyección isométrica no es algo precisamente trivial. Y aunque el C64 tenía un montón de colores, no podían usarlos para esto. Dos colores era todo lo que podía haber en las habitaciones, y uno era el negro.

¿Tuviste contacto con Jon durante el desarrollo?
Bastante. Tuvimos una larga reunión en Ocean, donde Jon estableció el método general de producción isométrica en la pantalla – solo tenías que actualizar la parte cambiante de la pantalla, creando una ventana alrededor de las áreas y sumando una capa por delante. Suena simple, ¡pero os puedo asegurare que no lo es!.

¿Tuviste que cambiar alguna cosa para que el juego se adaptara mejor a Commodore 64?
Personalmente, no. Sin embargo, me di cuenta cuando lanzaron el juego que Jon había hecho algunos cambios él mismo antes de darme los datos. Estaba convencido de que la versión de C64 no iba a poder gestionar las habitaciones más complicadas, así que la configuración de áreas debía ser algo distinta.

¿Cómo surgieron los ports de Atari ST y de Amiga?
Estaba muy impresionado por la Atari ST y decidí intentarlo y desarrollar mis habilidades convirtiendo *Head Over Heels* a ella. Cuando tuve una versión funcional, se la mostré a Ocean y no tuvieron problema en pagarme con ello. No podía cambiar de ninguna manera el flujo de bits, sin embargo, era una adaptación directa de la versión de C64 a excepción de los gráficos, que eran más coloristas y que también se cargaban mucho más rápido.



TURRICAN II

Hazte con un ordenador personal y unos pocos desarrolladores alemanes con mucho talento, mezcla algunos juegos arcade con las bondades de estos equipos domésticos, ¿qué se obtiene? Uno de los juegos que definió el inicio de los 90. Retro Gamer revisita esta gran secuela...

La pervivencia de una máquina durante sus últimos años de vida suele ser una experiencia complicada. El hecho de que la cantidad de software disminuya paulatinamente siempre resulta inquietante, pero si la plataforma en cuestión ha permanecido viva durante mucho tiempo, seremos partícipes de todo tipo de proezas técnicas increíbles e impensables en sus primeros años de vida. Y cuando se trata de Commodore 64, pocos aprovechaban el hardware como Manfred Trenz. Ya había testado los límites de la máquina con *Katakis* y *Turrican*, pero él ya estaba pensando en dejar la venerable máquina de 8 bits y reservó lo mejor para el final.

En *Turrican II*, tomas el control del soldado de los Planetas Unidos Bren McGuire, testigo de la masacre de todos sus compañeros de tripulación a bordo de la nave Avalon 1. El responsable de la carnicería es un diabólico emperador llamado La Máquina, encargado de supervisar personalmente dicha matanza. Pero un pequeño descuido, el cuerpo todavía vivo de McGuire, comienza a presagiar su futura caída, ya que el único superviviente se enfunda la armadura de combate Turrican y jura venganza contra el tirano.

Como en la primera entrega, *Turrican II* combina elementos arcades de puro run-and-gun con un esquema jugable de exploración más propio, necesario y adecuado para el mundo de los ordenadores. Lo que esto suponía en la práctica es que mientras el juego seguía una estructura lineal, progresando de una fase a otra, los niveles eran absolutamente gigantescos y ofrecían un amplio margen a los jugadores para desviarse de la ruta obvia y más eficiente. Los jugadores más inquietos podían encontrar vidas extra, power-ups, gemas para aumentar el número de continues, e incluso jefazos opcionales si se tomaban el tiempo suficiente para explorar a fondo el mapeado. *Turrican II* también incluía un shoot'em-up entre fases, que servía de pequeño respiro entre tantas plataformas laberínticas.

Hay que reconocer que Manfred Trenz no es nada reservado a ▶



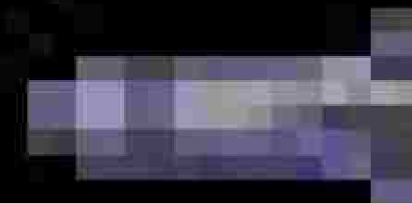
PIXEL PERFECT

Estos son los enemigos que se interponen entre Bren McGuire y su justificada venganza…

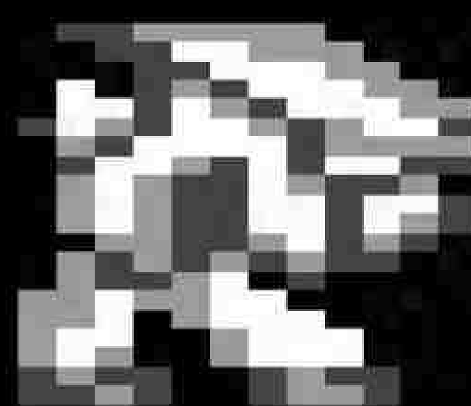

PEZ GIGANTE

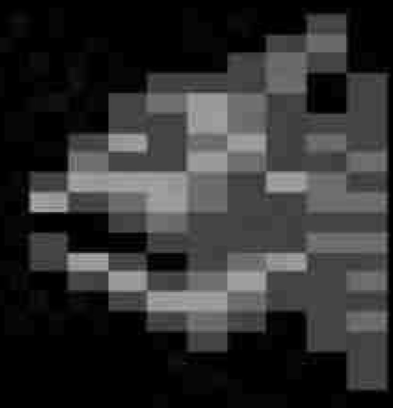

MONTÍCULO DANZANTE

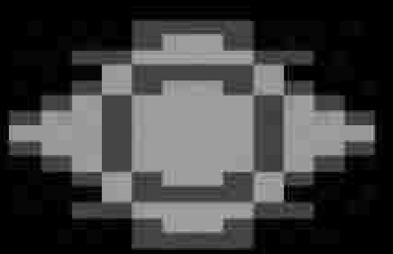

TORRETA LÁSER

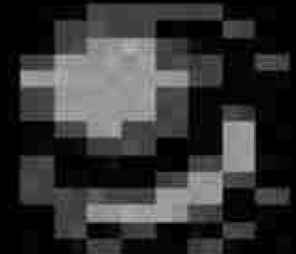

TORRETA DE MISILES

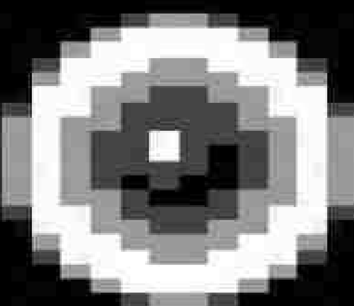

BOLA DE PINCHOS


CAMINANTE


PEZ PEQUEÑO


DRON POWER-UP

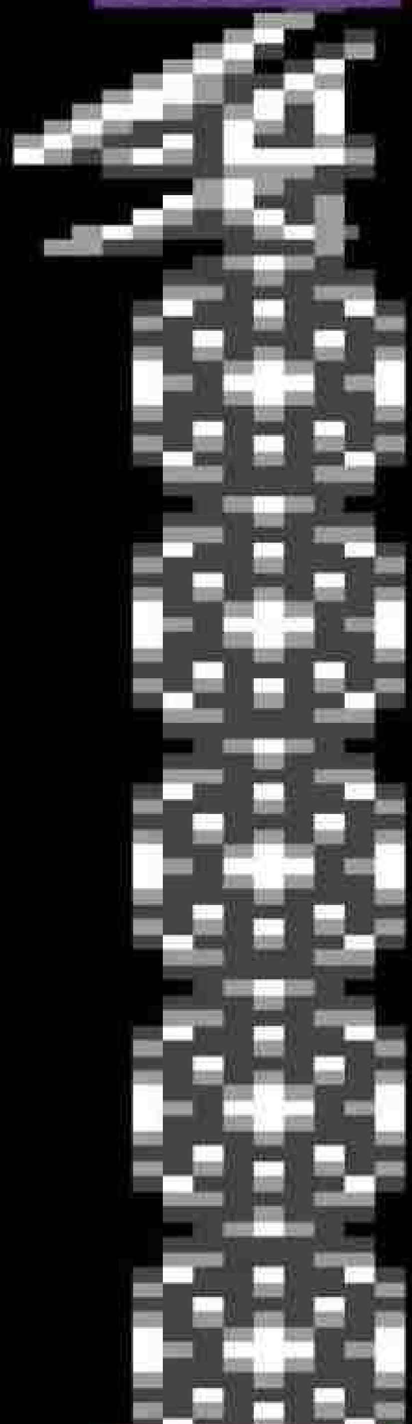

BOLA NEGRA


ORBE MISTERIOSO


BURBUJA VERDE


MALANDRO


LANZALLAMAS


SERPIENTE


OJO CAMINANTE


» [C64] Efectos especiales, como viento fuerte soplando, harán acto de aparición durante el juego.


» [C64] Estas bolas negras no dejarán de aparecer hasta que acabes con su fuente de origen ¡Sube a por ellas!

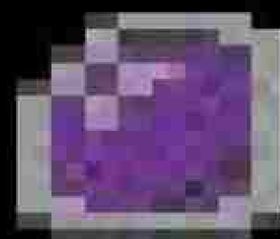

» [C64] No vuelvas a pensar que es seguro caminar bajo el agua, estos peces de dientes afilados tienen hambre.

¡TOMA EL PODER!

Bren McGuire puede conseguir una gran variedad de ítems que faciliten su búsqueda de venganza...



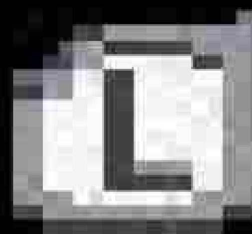




DISPARO MÚLTIPLE
■ Este arma expansiva puede disparar hasta cinco balas al ser potenciada, ampliando el radio de acción y eliminando varios enemigos a la vez.

LÁSER
■ Solo dispara en línea recta, pero este arma tiene gran capacidad de penetración y se llevará por delante a formaciones enemigas fácilmente.

REBOTEADOR
■ Cuando un tiro reboteador golpea superficies sólidas, dos tiros diagonales rebotan en ángulo de 45° y pueden seguir rebotando en espacios estrechos.



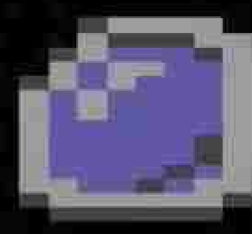


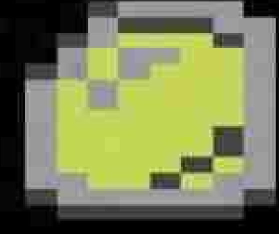


LÍNEA MORTAL
■ El arma especial que limpia la pantalla se expande a izquierda y derecha de Bren McGuire, pero puede interrumpir su barrido si encuentra obstáculos.

POWER-UP
■ Este ítem rellena tu barra de energía por completo lo que puede suponer un pequeño impulso vital o una vida extra dependiendo de tus circunstancias.

AMPLIACIÓN
■ Extiende la longitud de tu látigo, permitiendo alcanzar más porción de pantalla. Esencial conseguirlo antes del duelo con un jefazo.



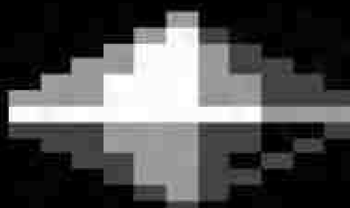




ESCUDO
■ Las estrellas rodean a nuestro héroe, permitiéndole temporalmente lanzarse contra los enemigos sin sufrir daño alguno.

BOMBA INTELIGENTE
■ Su función viene descrita en las instrucciones de la caja, vuela por los aires a todos los enemigos en pantalla.

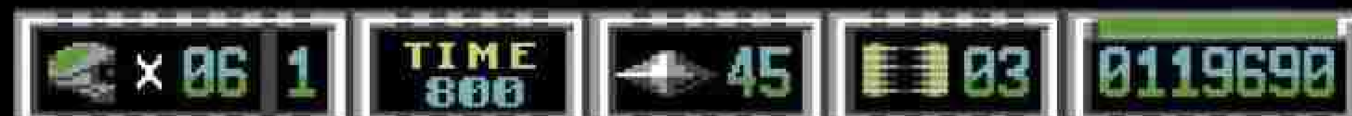
1-UP
■ La tradicional vida extra. Se pueden encontrar incluso en grupos de varias, así que hazte con todas las que puedas, que te van a hacer falta.



DIAMANTE
■ Consigue 100 de estos y te ganarás un Continue. Es más complicado de lo que parece ya que solo hay 599 repartidos por el mapeado.

» [C64] ¿Recuerdas cómo se descomponían los escombros en *Asteroids*? Pues estas bolas con pinchos hacen exactamente lo mismo.





la hora de rendir homenaje a sus influencias, se pueden ver elementos de *Metroid* en el desarrollo plataformero, hay una manifiesta declaración de amor hacia *R-Type* y otros shoot'em-ups, y *Alien* está claramente referenciado en el diseño de las últimas fases (si es que somos capaces de llegar y no ser engullidos por el escenario la primera vez). Sin embargo, *Turrican II* fue elaborado con tanto esmero que cada elemento forma parte de un todo coherente, más que de una colección de referencias a la cultura pop. De hecho, la habilidad más notable de Manfred Trenz era hacer que lo imposible fuera realidad en C64.

Si eras capaz de pensar alguna diablura técnica en C64, el hombre apodado a veces como "The Master" era capaz de hacerlo. Un scroll multidireccional suave no suponía problema. El scroll parallax se utilizó constantemente e incluso con fondos animados. Si querías sprites gigantescos o una multitud de pequeños enemigos, el motor manejaba ambos de forma admirable. Aunque *Turrican II* era en esencia un juego de ordenador, su poderío técnico y bondades gráficas le asemejaban a la calidad de un arcade de recreativa.

El resultado final fue aclamado por la prensa. En *Commodore Format*, el juego fue descrito como "una prueba evidente de que *puedes* enseñar nuevos trucos a un viejo C64", en una review de 96% que alabó el tamaño de los niveles y la excelencia visual del juego. *Zzap!* fue igual de efusiva en su review de 96%, constatando que el nivel del juego era "como la mejor de las recreativas pero sin las limitaciones de una conversión". Sin embargo, *Turrican II* fue un clásico agridulce para los usuarios de C64... Como era práctica habitual, los que llegaron al final de este desafiante arcade leyeron un mensaje del propio Manfred Trenz indicando que *Turrican II* sería su último juego para el querido ordenador personal. No lo fue, gracias al shoot'em-up *Enforcer* de C64, pero sí se trató del ocaso de la saga *Turrican* en los circuitos del ordenador beige.





» [C64] Vaya... estamos en un incómodo túnel repleto de misiles ¿Hay alguna ruta alternativa?

AL RICO PORT

La mayoría de las conversiones fueron bien recibidas por la prensa, pero ¿cuáles son las mejores para jugar ahora?



ZX SPECTRUM 1991

■ A pesar de que fue muy bien recibida por la prensa, se podría calificar como una de las versiones menos divertidas de *Turrican II*. Los gráficos son muy coloristas pero el resultado general es muy rígido y el scroll va a tirones.



GAME BOY 1992

■ Es como la versión Mega Drive pero con menos color y menos sprites. Esto significa que no hay fases shoot'em-up y que la temática está basada en *Universal Soldier*. No está mal del todo pero es mejor jugar en modelos posteriores para evitar el efecto blur.

ATARI ST 1991

■ Con menor número de colores, un área de pantalla más pequeña y peor sonido, la versión ST de *Turrican II* es menos impresionante que el port de Amiga. Como juego de Atari ST cumple con creces.





MEGA DRIVE 1992

■ Técnicamente es una buena conversión pero se vio perjudicada por la necesidad de meter una licencia popular con calzador. Muy correcto a nivel audiovisual pero la ausencia de fases shoot'em-up decepcionó y los niveles sustitutivos eran muy flojos.



AMSTRAD CPC 1991

■ No se mueve tan suave como el juego de C64, pero la versión Amstrad está creada en función de las fortalezas de la máquina y cuenta con escenarios muy coloridos y esos píxeles tamaño XXL del Modo 0.

AMIGA 1991

■ Sorprendentemente esta conversión de *Turrican II* de Rainbow Arts fue completada antes que el original. Es una excelente versión del juego con gráficos detallados y con algunos elementos alterados como el diseño del primer jefe y el nivel final.





CDTV 1991

■ Es el mismo juego de la versión Amiga y sin ningún tipo de extras, una pena, ya que una banda sonora en CD le habría quedado genial. A pesar de esto se ha convertido en un título codiciado que alcanza precios desorbitados.



PC 1995

■ Esta versión DOS apareció mucho más tarde que los otros ports del juego y por ello cuenta con mayor calidad, la soberbia banda sonora de Amiga se ha reutilizado y los gráficos han sido redibujados completamente. Es bastante fácil echarle el guante ya que fue incluido en varias revistas de PC vía CD-ROM.

▶ A pesar de que Manfred Trenz había diseñado y programado *Turrican II* en C64, la versión de Amiga fue la primera en aparecer, ya que Rainbow Arts finalizó antes la conversión. Esto significó que las versiones de 16 bits tuvieron pequeñas diferencias respecto al original, principalmente la omisión del jet pack de la fase final de C64. Sin embargo la mayor diferencia es la inclusión de la música, que fue totalmente imposible añadirla en Commodore 64 a pesar de los deseos de Manfred por hacerlo. La banda sonora de la versión de Amiga fue compuesta por el popular músico alemán Chris Huelsbeck, y sigue siendo una de sus obras más recordadas. En una review de 94% para *Computer & Video Games*, Paul Glancey escribió que "los fanáticos de los arcades no necesitan buscar más para la experiencia shoot'em-up definitiva en Amiga". Las conversiones para otros ordenadores aparecieron más adelante en 1991 y recibieron una crítica igual de entusiasta.

Cuando llegó el momento de los ports para consola, *Turrican II* perdió parte de su dignidad. El editor, Accolade, había adquirido la licencia de *Soldado Universal*, una popular película de acción que enfrentaba a Jean-Claude Van Damme contra Dolph Lundgren. Al mismo tiempo, la compañía tenía entre manos un port definitivo de *Turrican II*. Se decidió que la licencia mejoraría las opciones de éxito del juego en el mercado y el productor Christopher Bankston fue el encargado de supervisar los cambios pertinentes. La variación más notable es que los niveles de shoot'em-up fueron reemplazados por tres fases de plataformas, diseñadas para dar al juego un vínculo más estrecho con la película. Del mismo modo los enemigos y jefazos fueron rediseñados dando como resultado duelos desiguales entre Luc Deveraux y unos mini tanques o un sargento Scott de nueve metros de altura. *Universal Soldier* recibió críticas menos favorables que *Turrican II* cuando apareció a finales de 1992. Los seguidores de la saga no estaban nada contentos con los cambios y la prensa tampoco. Paul Davies hizo hincapié en la edad real del juego y sintió que *Universal Soldier* "intenta engañarnos con el mismo sistema anticuado de juego," en una review de 47% para *Mean Machines Sega*. Andy Dyer de *Mega* fue más amable, criticando la poca conexión con el film pero indicando que "los seguidores de *Turrican II* encontrarán que esta versión es tan buena como cualquier otra" en una review de 68%. También apareció versión para Game Boy pero un port finalizado de SNES jamás llegó al mercado.

A pesar de que la serie continuó con *Turrican III* y la saga *Super Turrican*, *Turrican II* es recordado como el culmen de la franquicia. Los fans destacan el tamaño de los mapeados, que fueron sustituidos por escenarios reducidos y más lineales al dirigirse al mercado de las consolas. Los seguidores todavía añoran el regreso a los buenos y bellos tiempos de *Turrican II* y eso se nota en la cantidad de clones que han aparecido estos años y en dos intentos por crear un verdadero *Turrican III* en C64. Tuvo un gran impacto en 1991 y 25 años después continúa siendo un emblema de su generación. ✱


» [C64] El primer escenario tipo shoot'em-up hace gala del clásico desarrollo horizontal.


» [C64] Intenta no ser incinerado por este enemigo estático, resulta bastante doloroso.


» [C64] ¡Ten cuidado! En los niveles finales hasta el escenario te puede fagocitar en vida.

LOS JEFAZOS

Los jefazos del primer Turrican formaron un elenco memorable y la secuela elevó la calidad con una maquinaria enemiga aún más bella y letal.



EL MOCETÓN MECÁNICO

■ Este poderoso enemigo aparece a mitad de camino de la primera fase. Saltará de izquierda a derecha y disparará el láser hacia ti. En algunas versiones los saltos hacen caer escombros del techo. Permanece en el centro de la pantalla y dirige tu arma a su cabeza para destruirlo.

CABEZA PENSANTE

■ La mejor táctica es permanecer a la izquierda de la pantalla ya que este jefazo dispara un rayo que rebota en el centro del escenario. También le gusta obsequiarte con pequeños robots que salen de su boca. Su punto débil, sí, ese que parpadea, está en la frente.



LA TORRE QUE PISA

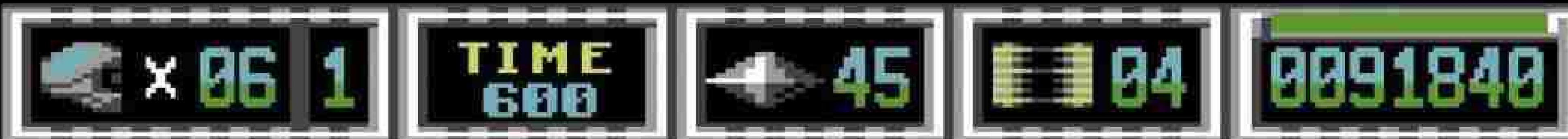
■ Esta torre ciclópea sube y baja en la mitad de la pantalla disparando misiles a cualquier zona en la que estés. El truco está en saltar encima de ella cuando está disparando y luego descender y disparar al ojo. Después de recibir suficiente daño comenzará a revolotear por la pantalla.



EL CAÑÓN DECOLORADO

■ Esta desagradable pieza de artillería posee un montón de armas de fuego y si te acercas en exceso te atrapará y arrastrará de aquella manera. Mantente a una distancia prudente, descubrirás dónde permanecer seguro, y dispara a sus armas.







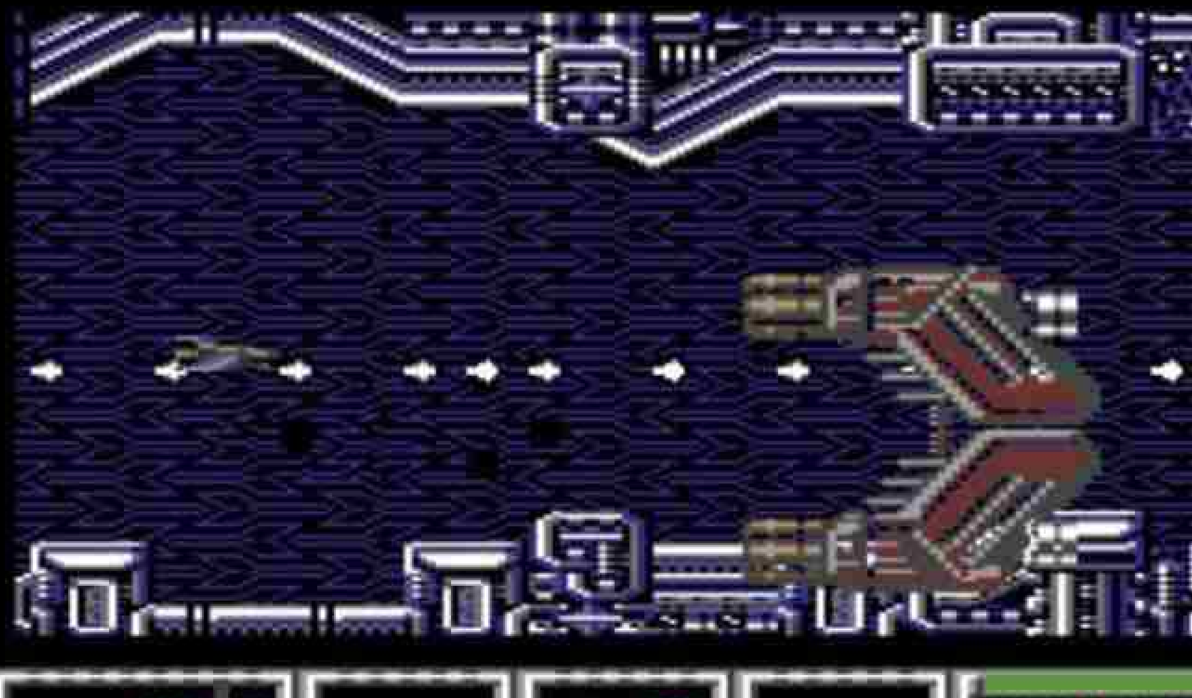
OJO PIPPER

■ Este globo ocular engarzado en el muro lanzará más ojos a tu nave que rebotarán en todas las direcciones. Por suerte pueden ser disparados así que quítalos de enmedio lo antes posible y céntrate en el ojo principal.



DRAGÓN DE INKOMODO

■ Esta espeluznante obra de ingeniería intentará empalarte en los pinchos de la izquierda batiendo sus alas con fuerza y/o abrasarte con sus llamaradas. Permanece tan cerca como puedas de él y dispara a la cabeza mientras saltas con precisión para evitar el fuego.



DOBLE IMPACTO

■ Este terror armamentístico dispara láseres masivos y fuego rápido mientras se desplaza arriba y abajo. Después de destruir su primer set de armamento perderá su protección, se volverá más peligroso y rápido, e intentará embestir tu nave.



EL MEGA CAMINANTE

■ Los caminantes son implacables y saltar sobre ellos no los va a parar esta vez. Tendrás que enfrentarte a un número ilimitado de ellos hasta alcanzar el final de fase. Machaca el botón de disparo y utiliza el ítem de líneas mortales.



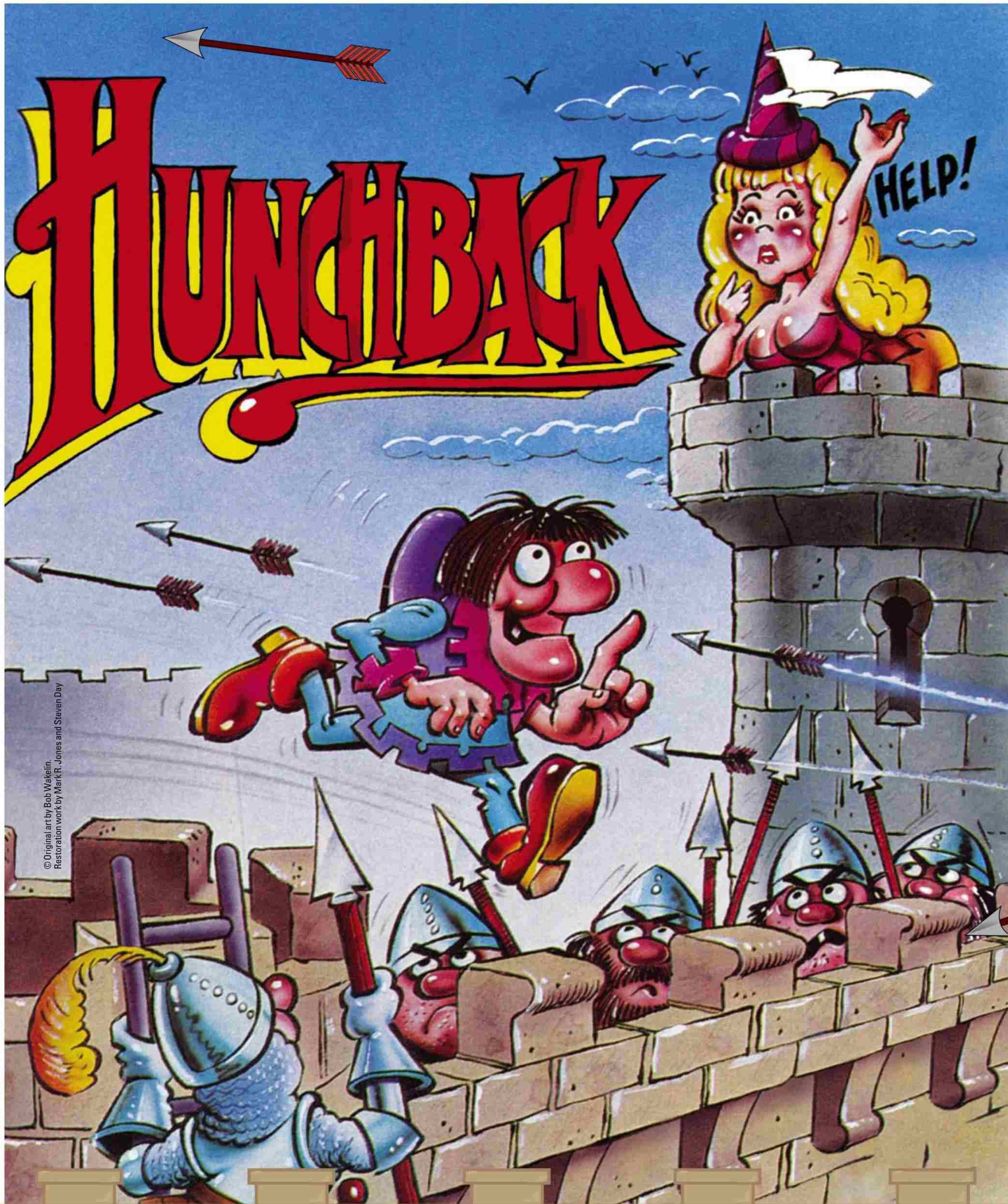
LA TRITURADORA

■ Este orbe amenazante flota de forma errática por la pantalla mostrando por momentos su punto débil. Una vez destruido se dividirá en dos e intentará aplastarte Destruye una parte primero y la restante será mucho más fácil de gestionar.

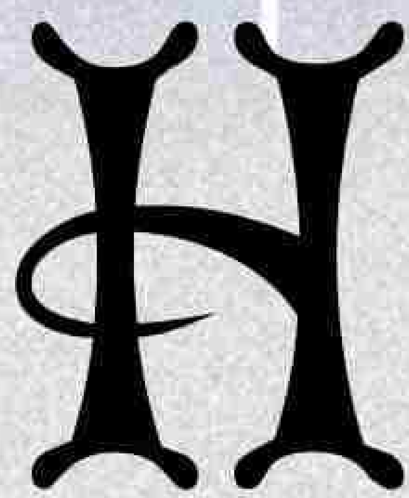


LA MÁQUINA

■ ¡Este cibersoldado es tu último enemigo! Es rápido e intentará dispararte y embestirte. Permanece atento y apunta a su visor si quieres derrotarlo, ¡ah! y ni se te ocurra pensar que alguna zona de pantalla es segura.


HUNCHBACK
HELP!

¡Las campanas! ¡Las campanas! Para los jugadores de los ochenta, Quasimodo sin duda hace sonar alguna: la recreativa y los juegos que la adaptaron. Los repasamos en este artículo sobre las aventuras del chepudo.



Hunchback, el videojuego, nos muestra a Quasimodo corriendo a toda prosa por el tejado de la catedral de Notre Dame para rescatar a Esmeralda.Puede que el juego se basara en el clásico de la literatura francesa *Nuestra Señora de Paris*, pero sus orígenes se afianzan en Reino Unido. Específicamente, en el noroeste.

El arcade original fue desarrollado por Century Electronics, fundado en 1979 en Oldham, Greater Manchester. El hardware de Century era conocido como CVS, o Convertible Video System, una placa base que aceptaba módulos de juegos. Era un sistema de máquina recreativa, pero los dueños del mueble podían cambiar de juego sin reemplazar el sistema completo.

Century desarrolló más de una docena de juegos para el sistema, muchos de los cuales eran clones de los éxitos de las recreativas del momento. *Hunchback* fue lanzado en verano de 1983 y se convirtió en un éxito por derecho propio, con una mecánica desafiante que apretaba las tuercas al jugador segun este intentaba abrirse paso por el muro de la catedra. El juego batió records de recaudación en Europa a finales de 1983 y también fue un éxito considerable en Estados Unidos. Para capitalizar el éxito, Century produjo kits de conversión de *Hunchback* para máquinas de *Donkey Kong*, *Scramble* y *Galaxian*.

El éxito de *Hunchback* fue detectado muy cerca de allí, en Manchester central, donde Ocean Software estaba buscando un éxito con el que empezar a llamar la atención. Ocean ya tenía conversiones no oficiales de recreativas como *Donkey Kong* y *Missile Command*, y *Hunchback* fue su primera licencia. Paul Owens, de Ocean, nos lo explica: "Antes de venir a Ocean, David Collier trabajó para un distribuidor de máquinas recreativas arreglando placas, y seguía siendo amigo del dueño. Nos solíamos pasar por los almacenes en Wigan y curioseábamos entre los nuevos juegos antes de que salieran. En una de esas visitas vimos *Hunchback*. Estábamos buscando títulos adaptables a Spectrum y Commodore: conceptos simples, buena mecánica y, por encima de todo, que se pudiera escribir usando código existente. *Hunchback* encajaba."

Los fundadores de Ocean David Ward y Jon Woods visitaron Century y adquirieron la licencia por 3.000 libras. Calderilla comparado con lo que pagarían por futuras licencias. La idea era convertir el juego a tantas plataformas como fuera posible, empezando por las mayores: VIC-20, Commodore 64 y Spectrum. "Christian Urquhart y

> "Buscábamos juegos adaptables a Spectrum y Commodore. Hunchback encajaba" Paul Owens



» Paul Owens en una imagen de *Commercial Breaks*, de la BBC, sobre las fortunas de Ocean e Imagine.

Dato Jorobado

Se cree que *Hunchback* fue creado como un juego de *Robin Hood* y que el forajido británico fue sustituído por Quasimodo ya avanzado el desarrollo.



» [Arcade] Hay una clara influencia de *Pitfall!* cuando Quasimodo se balancea heroicamente sobre un pozo.



» [Arcade] Si tiras al caballero, escalará por el muro e incluso construirá un puente para alcanzarte.



Dato Jorobado

Punchy de Mr Micro fue una de las muchas versiones no oficiales de *Hunchback*. Se tituló *Hunchy* antes de que decidieran cambiarlo para evitar conflictos

▶ yo trabajábamos como un equipo," dice Owens, refiriéndose a la versión de Spectrum. "Christian completó el menú mientras que yo me encargaba de la mecánica. Ya tenía la mayoría del código gracias a mi anterior juego, *Kong*, para cosas como la detección de colisiones, el control con el teclado y cómo se mostraban los sprites. Llevó tres semanas completarlo, pero los gráficos no estaban bien y el desarrollo era un poco flojo. Costó otras dos semanas afinarlo."

En términos generales, las numerosas conversiones de Ocean fueron bastante fieles y bien recibidas. El juego vendió muy bien. Por ejemplo, fue el sexto título más popular en Inglaterra en 1984. Ayudó el efectivo marketing de Ocean. El juego fue anunciado hasta en televisión en algunas zonas del país. Century y Ocean empezaron a plantearse una secuela.

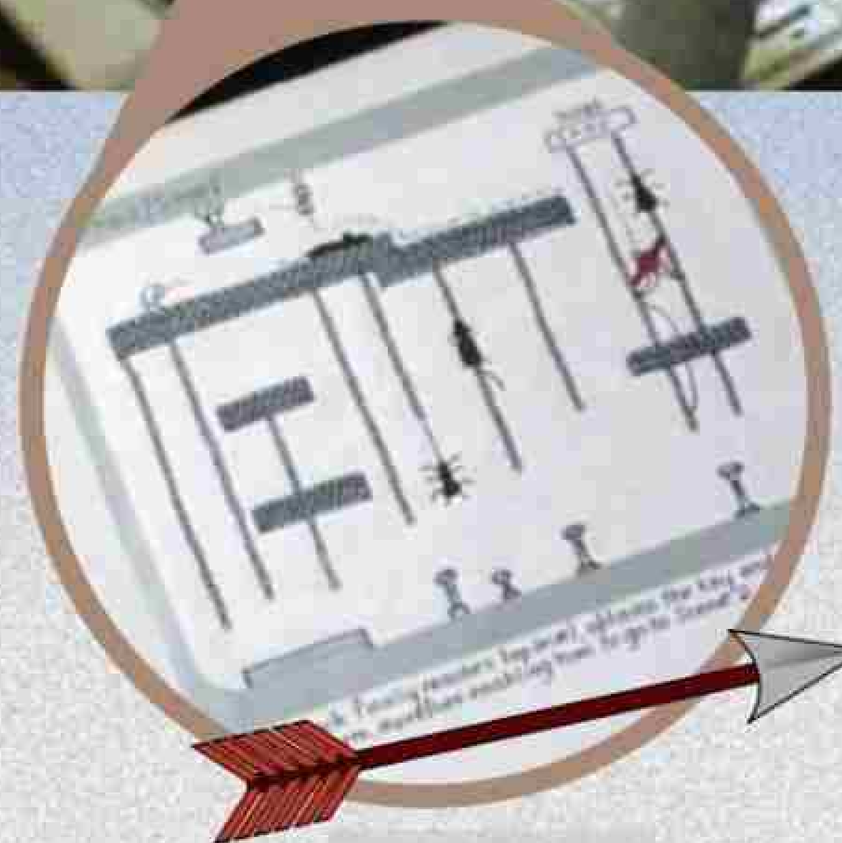


» [Arcade] La amada de Quasi, Esmeralda, le espera al final del muro. Por supuesto, esta es la pantalla más difícil.

Century, en colaboración con Seatongrove, desarrolló dos recreativas de Quasimodo más: *HERO* (*Hunchback Esmeralda Rescue Operation*) y *Hunchback Olympic* (también conocido como *HB's Olympics* y *Herbie At The Olympics*). El *Hunchback* original estaba claramente inspirado en el *Pitfall!* de Atari y, en menor medida, en *Donkey Kong*, pero sus continuaciones eran descarados clones de juegos ya existentes. *HERO* era un juego de laberintos calcado al *Tutankham* de Konami, pero con campanas al final y una brevísima aparición de Esmeralda. Era rápido y relativamente divertido, pero también una explotación muy descarada más que una secuela de verdad. *Hunchback Olympic* era una copia del *Track & Field* de Konami, con Quasimodo compitiendo en unos cuantos deportes. Apenas se dejó ver y posiblemente hoy la tendríamos más que olvidada sino fuera porque Software Projects licenció el juego y lanzó una versión para C64.

Ocean, sabiamente, evitó hacer más tratos con Century y decidió lanzar su propia secuela. "*Hunchback* vendió bien y David Ward dijo que hiciéramos una segunda versión," explica Owens, que colaboró con el diseño de la secuela. "*Hunchback II* necesitó más preparación al no haber una recreativa previa en la que basar la mecánica." Con el no muy sensato título de *Quasimodo's Revenge*, *Hunchback II* lanzó a nuestro héroe una vez más a rescatar a una Esmeralda prisionera. Esta vez las pantallas que los separaban eran más variadas, con múltiples plataformas móviles y bichos


» El equipo de Ocean discute sobre *Hunchback II*. De izquierda a derecha: Paul Owens, Tony Pomfret y Bill Barna.



> "Vendió bien, y Ward pensó en hacer secuela"
> Paul Owens

De Inspiración Novelesca

Otros juegos basados en libros clásicos.



LA GUERRA DE LOS MUNDOS

El libro (1898): La clásica novela de ciencia-ficción de HG Wells describe una invasión alienígena a través de los ojos de un protagonista sin nombre.

El juego (1982): Un arcade en 3D con gráficos vectoriales del experto Tim Skelly. Avanzas friendo marcianos mientras ellos intentan detenerte con lasers y bombas.



LA ISLA DEL TESORO

El libro (1883): Una aventura de piratas de Robert Louis Stevenson. Armado con un mapa del tesoro, el joven Jim Hawkins se embarca con una banda de piratas en busca de fortuna.

El juego (1984): Un laberinto de Mr. Micro que ponía a los jugadores a guiar a Hawkins por la isla, derrotando a piratas con sus propias armas antes de escapar con el botín.



EL MAGO DE OZ

El libro (1900): Titulado originariamente *El maravilloso mago de Oz*, este es el primero de los libros de L. Frank Baum sobre Dorothy, Toto y no estar en Kansas.

El juego (1985): Una estupenda ficción interactiva basada en el libro en vez de en la película de 1939. Se trata de una de las muchas aventuras de Windham Classics basadas en novelas famosas.



DRACULA

El libro (1887): La legendaria historia escrita por Bram Stoker, el vampiro más famoso de la literatura. El profesor Van Helsing y sus aliados intentan detener la plaga con colmillos.

El juego (1986): Una inteligente y aventura de texto donde das vida (inicialmente) a Jonathan Harker en el castillo de Drácula. Famoso por su calificación para mayores de 15 años.



TOM SAWYER

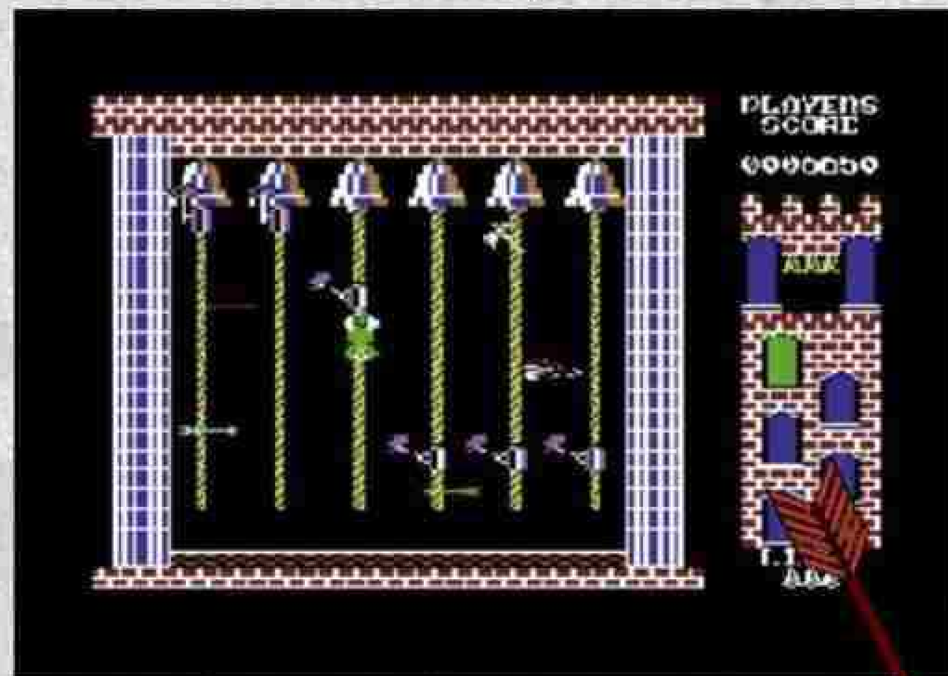
El libro (1876): La novela de Mark Twain sigue al inesperado héroe Tom y a su mejor amigo Huckleberry Finn, que crecen en una zona cercana al río Mississippi.

El juego (1989): Un arcade de plataformas para NES donde Tom se enfrenta a bestias peculiares (un pulpo, un gorila, etc.) en su misión de rescate de Becky. Todo es un sueño, claro.



» [ZX Spectrum] El experto en pantallas de carga FD Thorpe diseñó algunos escenarios para *Hunchback II*, como estos muros y tejados.


» [Amstrad CPC] La pantalla final de la recreativa de *Hunchback* hace una fugaz aparición al principio de *Hunchback II*.



» [Commodore 64] Al final de la versión de C64 Quasi debe escalar cada cuerda sin ser alcanzado. Es una pesadilla.

de todo tipo atacando sin descanso.

"David Ward quería una mayor complejidad y ahora teníamos a un grafista para que nos echara una mano," dice Owens, "pero solo teníamos un par de meses para completar el juego. Para satisfacer al señor Ward intentamos complicar la mecánica aprovechando códigos existentes. No diría que *Manic Miner* influyó en el diseño, pero personalmente me gustaba ese juego, y específicamente la mecánica. Intentamos introducir un aspecto de aprendizaje de la mecánica que fuera más allá de reaccionar a lo que iba sucediendo, como sucedía en el original. También pensamos que hacían falta unos niveles iniciales más difíciles. Había mejoras planeadas para niveles más avanzados que nunca llegaron a implementarse, y no quedamos muy contentos con la progresión de dificultad de las últimas fases, pero como era habitual, nos quedamos sin tiempo."

Owens volvió a programar la versión de Spectrum, esta vez con ayuda del recién llegado a Ocean Mike Webb. En vez de lanzar el juego en todos los formatos conocidos por el ser humano, como el original, Ocean se centró en las que serían sus tres plataformas clave de 8 bits: Spectrum, Commodore 64 y Amstrad CPC. Tony Pomfret y Bill Barna fueron responsables de la versión de C64, mientras que Simon Cobb y Joffa Smith compartieron la de CPC.

Mientras que los programadores trabajaban duro para intentar llegar a la fecha prevista de lanzamiento de noviembre de 1984, Ocean empezó a crear expectación de cara a la secuela. "El nuevo juego tendrá una docena de pantallas distintas, y será la cosa más fantástica de todos los tiempos," dijo David Ward a la prensa. Por problemas de tiempo, la versión de Spectrum acabó teniendo seis pantallas, y las de C64 y CPC, solo cinco. No era la cosa más fantástica de todos los tiempos (para empezar, era excesivamente difícil), pero cosechó mejores críticas que su precedente.

Ocean no tuvo necesidad de pagar anuncios en televisión esta vez, ▶

Dato Jorobado

La recreativa *HERO* fue lanzada en Estados Unidos como *Hero In The Temple Of Doom* para relacionarla con la segunda peli de *Indiana Jones*.

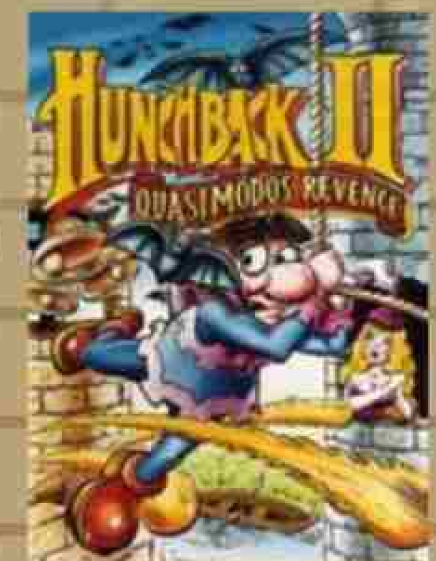
Bob Wakelin P&R

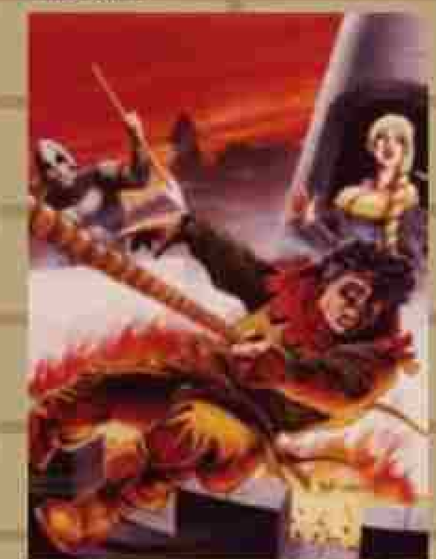
Una charla rápida con el hombre que ilustró Hunchback para Ocean



¿Cuál es la historia tras el artwork original de *Hunchback*? ¿Se te pidió que te basaras en el arte de la recreativa?
Sí, me pidieron que me basara en los artes que ya existían, posiblemente por temas de licencias. Me dijeron que lo hiciera un poco más sofisticado de lo que era la ilustración original.

Nos has contado que no es uno de tus trabajos favoritos. ¿Qué es lo que te disgustó de él?
No me gustaba demasiado el estilo que me pidieron que imitara. No era el tipo de cosa a la que yo prestaría atención hojeando una revista.




» Compara la carátula de *Hunchback II* que se usó con esta otra ilustración inédita de Wakelin.

¿Te pasó lo mismo con *Hunchback II* o tuviste más libertad al ser un juego original?
Intenté darle una aproximación distinta a *Hunchback II*, esperando que no tuviera que imitar ese estilo otra vez, pero no hubo suerte: David Ward quería más de lo mismo. No fue tan doloroso porque tuve más libertad, pero siguió siendo un tostón.

Tu arte para *Hunchback The Adventure* tenía un estilo más propio de una ilustración de género fantástico. ¿Mejoró aquí la cosa?
¡Había olvidado por completo que había hecho aquello hasta que Simon Butler lo posteó en Facebook! Ese sí lo disfruté más porque me lo quité de encima muy rápido (era un dibujo pequeño, de tamaño A4, cuando normalmente tenía que hacerlos en A3) y pude divertirme algo más con él. También es cierto que ya me había acostumbrado a ese estilo y fue más sencillo de ejecutar.

Para descubrir más cosas del trabajo de Bob visita su página de Facebook en bit.ly/bobwfb. Puedes comprar impresiones de sus trabajos en bit.ly/bobwebay.



» [Arcade] *Hunchback Olympic* fue posiblemente titulado imitando *Hyper Olympic*. Preferíamos *Hyper Hunchback*

Dato Jorobado

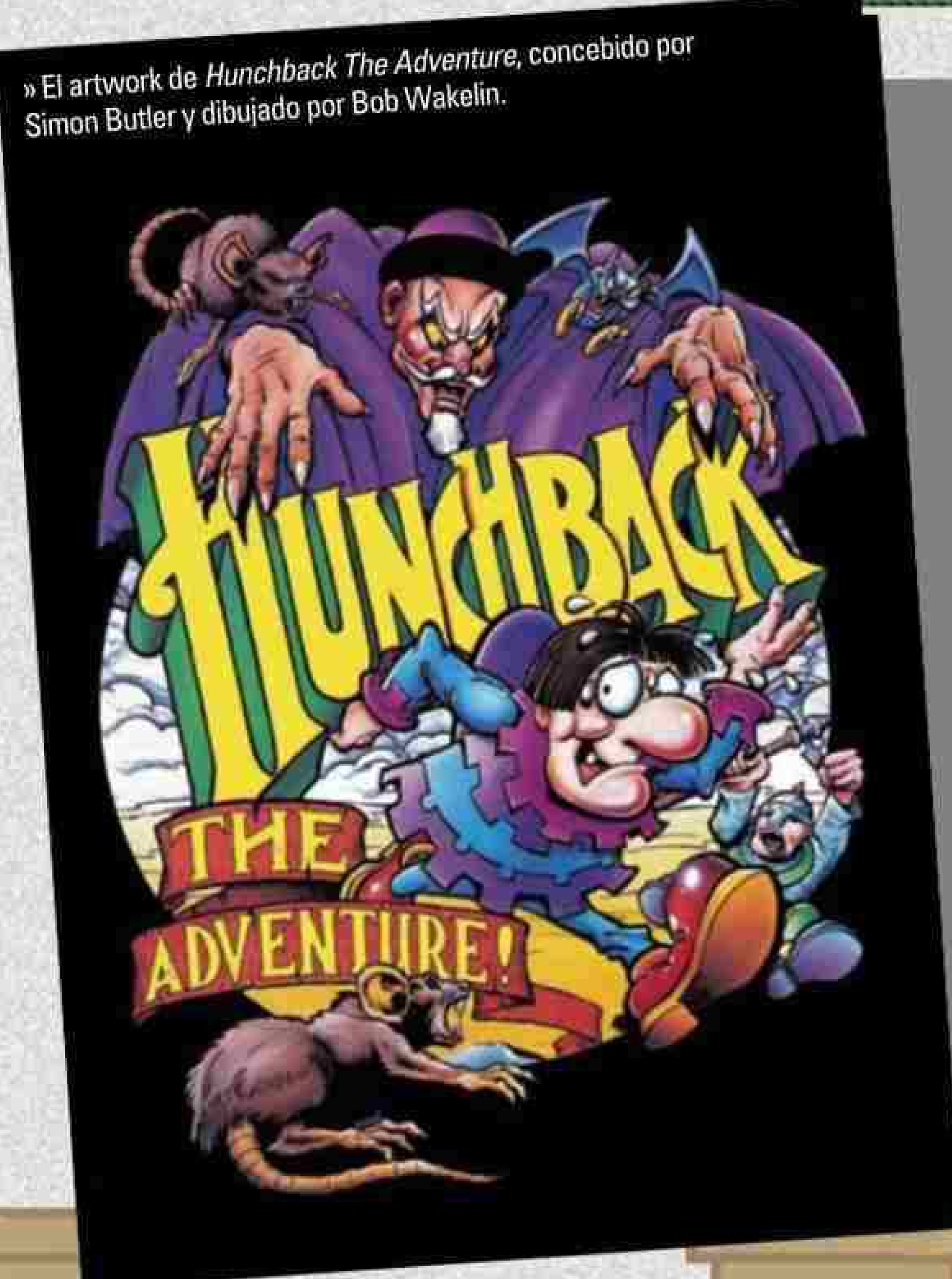
Software Projects anunció *Hunchback At The Olympics* para Commodore 64 y Spectrum, pero acabó saliendo solo en C64.

▶ porque el juego fue fuertemente promocionado en un programa de la BBC. El mítico *Commercial Breaks* emitido en diciembre de 1984 habló de las luces y sombras del soft británico de la época, mostrando cómo Imagine Software agachaba la cabeza frente a la cada vez más poderosa Ocean. *Hunchback II* fue presentado como la gran esperanza comercial de Ocean para Navidad de 1984, y el programa incluso mostró cómo se llevaba a cabo el diseño del juego. "La escena en la que salgo hablando de cuerdas y orugas estaba preparada," revela Paul. "Nunca existió tal proceso de diseño. Se reciclaba código existente, y el diseño lo llevaba a cabo el programador."

Hunchback II acabó acabó saliendo tarde y se perdió parte de las ventas de Navidad, pero no importó: *Daley Thompson's Decathlon* fue un éxito y Ocean comenzó a arrasar. Paradójicamente, Century Electronics cesó su actividad comercial. Surgieron dudas acerca de futuros juegos de la saga. "Se habló de *Hunchback III*," dice Owens, "pero ya habíamos empezado a desarrollar la estrategia de los juegos basados en películas, así que se abandonó el proyecto."

En 1986 Ocean produjo una nueva entrega, pero no era un juego de plataformas, como se podía haber previsto. *Hunchback The Adventure* era una aventura de texto al estilo del previo *The NeverEnding Story*, también de Ocean. Como aquel, fue creado por Ian Weatherburn y Simon Butler, e incluía una ventana gráfica por encima del texto que ilustraba la narración. "Ian estaba decidido a exprimir su motor de *NeverEnding Story* e hizo *Hunchback The Adventure*," dice Butler. "Me insistió en que leyera la novela de Victor Hugo, porque quería que fuera una aventura seria. Recuerdo que le dije que nadie querría jugar a una aventura solemne escrita por un francés muerto. Ian estuvo de acuerdo, pero porque no quería tener que leerse la novela él."

Una vez se fijó el tono, la pareja comenzó con el desarrollo: "Nos decidimos por el típico argumento de 'héroe rescata a la chica y vence al villano', y creamos un guion para ello: si haces esto, sucede 'A', si no, sucede 'B', Ian estructuró el argumento en el motor y lo dividió en pequeños bloques de texto, mientras yo le daba duro a los pixels. Corregí sus textos e intenté meter algunos chistes. Una vez acabado se envió a Ocean. Se me pidió que hiciera un boceto para el arte, que luego sería acabado de forma profesional por Bob Wakelin, y eso fue todo."



» El artwork de *Hunchback The Adventure*, concebido por Simon Butler y dibujado por Bob Wakelin.

Hunchback The Adventure fue lanzado para Spectrum, C64 y CPC. Recibió buenas críticas: se habló elogiosamente de su humor y de que no era una aventura muy exigente, lo que podía ser una virtud o un problema, según la experiencia de cada jugador en el género.

Quasi volvió a territorio plataformero en 1992 con el lanzamiento de *Super Hunchback* para Game Boy. También marcó el regreso a la serie para Paul Owens. "Había estado haciendo de productor a principios de los noventa para juegos de Game Boy," dice. Ocean ya había tenido algunos éxitos en la plataforma como *Robocop* o *Parasol Stars*, pero hacían falta más. "Cuando empezamos a trabajar con Nintendo nos comprometimos a lanzar una serie de títulos. Se hizo una inversión en material y había que recuperarla. Fue un claro caso de John Woods diciendo 'Nos hemos gastado todo este dinero: ¿qué podemos programar ahora?' *Hunchback* era obvio. Técnicamente factible, se podía desarrollar rápido sin invertir mucho en trabajo gráfico, y había alguien disponible para programar."

» [Game Boy] Quasi tiene que cruzar un foso, como en *Hunchback II*, pero al menos ahora sabe nadar.



Ese programador fue John O'Brien, conocido por las conversiones a Z80 de *Chase HQ*, y los gráficos fueron obra de Rob Hemphill. La música, estupenda, corrió a cargo de Matt Cannon, y el resultado fue un divertido título con mucho en común con *Hunchback II*. Pero el juego estaba muy cerca del original, según Owens: "Recuerdo que intentamos reutilizar código de la versión de Spectrum, ya que GB es una máquina Z80, pero decidimos que nos llevaría más tiempo convertir que reescribir."

Pese al título, *Super Hunchback* no llegó nunca a SNES. Aún así, la serie hizo una aparición en *Pugsley's Scavenger Hunt*. En la fase 'Crystal Ball', Pugsley entra en un mundo donde tiene que saltar bolas de fuego y esquivar el ataque de caballeros armados con lanzas.

Con este homenaje acaban las aventuras de Quasimodo. Puede que valga la pena volver al capítulo inicial, al *Hunchback* de Century. Quizás ahora podamos confirmar la inspiración que hay detrás del juego, que se rumorea que comenzó como un título basado en *Robin Hood*. No hay nada seguro, pero la verdad, es una idea que se nos ha subido a la chepa. ✱



Las versiones domésticas de *Hunchback* no tienen pantalla final, donde recoges campanas en la torre. Ocean la usó como arranque de *Hunchback II*.



» [Commodore 64] Quasimodo se pone verborreico en la ficción interactiva *Hunchback The Adventure*.

Las Conversiones

Un paseo por las versiones domésticas oficiales de Hunchback









ZX SPECTRUM

■ Una versión competente y jugable. Los gráficos son grandes y coloridos (lo que conlleva algún que otro problema con los atributos), y todas las características del arcade están aquí. Quasi está algo rígido comparado con la máquina, eso sí.

COMMODORE 64

■ En términos de gráficos y sonido, es la versión más próxima a la recreativa, con un notable esfuerzo del programador por acercarse al desarrollo original. Solo falta la pantalla final de las campana, pero pasa en todas las versiones domésticas.

DRAGON 32

■ Con ese tono notablemente más verde que el original, no estamos claramente ante la versión con mejor aspecto. La mecánica es funcional, de todos modos, aunque bastante difícil (prepárate a sufrir con el balanceo de las cuerdas).

VIC-20

■ Este sí que fue todo un logro, exprimiendo el juego para encajarlo en la memoria del VIC. Es bastante básico y los movimientos son más de caracteres que de pixels, pero el apartado saltos está muy conseguido. En general, más que decente.







ORIC

■ El Oric solía destacar en las conversiones de arcade, y esta es otra estupenda. Los gráficos y el sonido están bien, pero el juego tiene un problema grave: no puedes controlar a Quasi en medio del salto, lo que te hará morir a menudo.

AMSTRAD CPC

■ Un juego de CPC muy temprano: se programó cuando Ocean estaba en preproducción del hardware, y se nota. Los gráficos son muy toscos y los movimientos, bastante rudimentarios, pero el juego es bastante ágil y se le encuentran pocas pegas.

ATARI 8-BIT

■ Esta versión fue desarrollada para Ocean por Steven MacIlwee pero por razones desconocidas nunca llegó a salir a la venta. Es una pena: su único problema grave es la animación, pero el juego es muy divertido.







BBC MICRO

■ Una buena versión desarrollada por los especialistas en Acorn Superior Software. Rápida y llena de colorido aunque, como en la versión de Oric, no puedes controlar a Quasi en el aire. Una rareza: ¡los pozos son pequeños escaloncitos!

ELECTRON

■ Similar a la versión de BBC Micro, pero con gráficos levemente mejores y algo más lento. Como en aquella, es posible seleccionar la pantalla de inicio, algo perfecto para practicar los trozos más peliagudos.

MSX

■ Posee la versión más grande y detallada de Quasi, lo que convierte a ésta en la versión de 8 bits con mejor aspecto. También es muy divertida de jugar, y la dificultad está bien ajustada. El única problema es el audio: no hay nada de música.





メイキング

WipEout





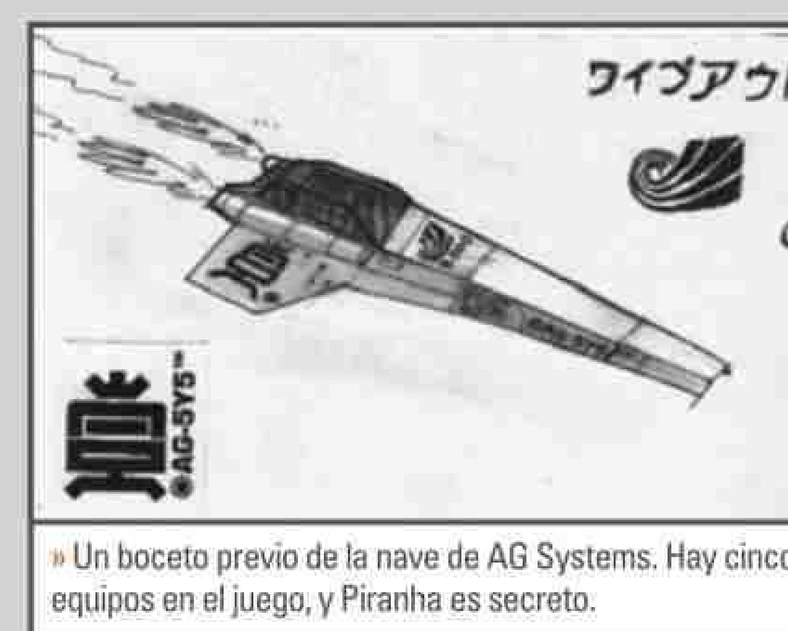
Concebido como un 'disco de pistas' de WipEout, WipEout 2097 acabó convirtiéndose en una secuela completa. Preguntamos al productor Andy Satterthwaite y al grafista Nicky Place cómo mejoraron el icónico juego de Playstation

Out" 2097

El impacto del *WipEout* original en la percepción social de los videojuegos es importantísimo. Tras el estreno del juego de carreras futuristas, de la noche a la mañana los videojuegos se hicieron adultos y, de repente, jugar era algo molón, se convirtió en un entretenimiento mainstream y se desprendió de sus connotaciones de "solo para freaks". Lo que quizás no está tan documentado es el efecto que el título de Psygnosis tuvo en los desarrolladores más jóvenes de la época. En el caso de Andy Satterthwaite, *WipEout* fue una influencia incluso antes del lanzamiento. De hecho, Satterthwaite describe su primer acercamiento al juego como algo similar al amor a primera vista "Era una especie de programador junior en Psygnosis en 1994. La compañía trabajaba en un juego para PlayStation, por entonces llamado PSX. Era un 'proyecto secreto', pero procuraba fisgar en las primeras versiones de *WipEout* siempre que podía. Recuerdo la primera vez que vi una de esas pistas atravesando el cielo. He estado enamorado de *WipEout* desde entonces."

Aunque Satterthwaite se dedicó más a admirar que a colaborar en el juego de lanzamiento de PlayStation, sí que colaboró en la versión para DOS de *WipEout*. Lo que sí logró con esta experiencia fue replantearse su carrera. "*WipEout* para PC fue el juego que se me asignó como programador. Más una coincidencia que otra cosa. En cualquier caso, por entonces Psygnosis no tenía productores en sus títulos internos, y el programador principal era quien hacía esa tarea. Pero el nuestro no estaba especialmente ducho en ese apartado (aunque era un muy buen programador) y tuve que tomar unas cuantas decisiones que posiblemente iban más allá de mi sueldo. De algún modo alguien debió notarlo, porque para cuando acabamos con la conversión, uno de los jefes de producción del estudio me sugirió que solicitara el puesto de 'interno de producción' que por entonces estaban buscando. Para mí no hubo dudas: parecía estar claro que mi talento como programador no era excesivo, pero si podía ayudar a organizar proyectos, estaría encantado. Durante mi entrevista, rogué que se me asignara la secuela de *WipEout* si llegaba a hacerse. Parece que el lloriqueo funcionó."

Parece lógico pensar que una secuela de *WipEout* era un proyecto obvio para Psygnosis. Pero cuando Satterthwaite fue entrevistado, no estaba claro hasta qué punto el juego iba a tener éxito, y Satterthwaite se vio produciendo un disco de expansión en vez de una continuación. "Creo que el éxito de *WipEout* fue una sorpresa para los ejecutivos de Psygnosis y Sony. No se había planeado ninguna secuela antes del lanzamiento. Además, la mayoría del equipo original de desarrollo se había ido para formar su propio estudio, y la compañía se vio en la necesidad de producir una secuela sin equipo y casi sin tiempo. La directiva era crear sencillamente un disco de circuitos, una expansión ▶



» Un boceto previo de la nave de AG Systems. Hay cinco equipos en el juego, y Piranha es secreto.



»[PlayStation] En la pista norteamericana de Spilskinanke puedes ver al típico gato salao de los chinos.





WIPEOUT 2097 101

■ La secuela del juego de carreras futuristas *WipEout* mejora y expande cada aspecto del original. En *2097*, salirse del circuito provoca ralentizaciones en vez de parones totales, y las armas dañan y destruyen a los rivales. *2097* tiene también una curva de dificultad más suave, más equipos y armas y una BSO más amplia.



»Nicky Place es co-fundadora de la premiada agencia de diseño gráfico Build.











del original. El título sería *WipEout 2097* en Europa porque no queríamos que se entendiera que era una secuela completa. En Estados Unidos fue *WipEout XL* porque -mis disculpas a los estadounidenses- alguien en Psygnosis estaba convencido de que los jugadores de Estados Unidos no entenderían la idea de que el juego se desarrollaba cien años en el futuro y preguntarían dónde estaban los 2096 juegos anteriores. El título inicialmente previsto para ese mercado era *WipEout XS – Excess* –, pero señalé que era una mala idea: podía leerse como Extra Small."

Más allá de títulos polémicos, Satterthwaite también se encargó de constituir un equipo de desarrollo, que incluía a recién llegados a Psygnosis junto a miembros del equipo original. "Como nuevo productor se me asignó un equipo compuesto por yo mismo, Nick Burcombe, tres programadores (dos de ellos nuevos) y seis grafistas, incluyendo a Nicky Westcott, que fue una de las grafistas jefe originales."

Para definir el aspecto visual de *WipEout 2097*, la grafista Nicky Westcott – hoy Nicky Place – se inspiró en un amplio y ecléctico rango de fuentes. Place recuerda que el equipo original de *WipEout* fue quien realmente les proveyó de un punto de partida. "El aspecto venía del juego original, idea de Jim Bowers y Nick Burcombe. Había una gran influencia de la cultura japonesa que nos llegó de trabajar codo con codo con The Designers Republic, más incluso que en el juego previo. Hay un conjunto de influencias muy claras desde esa vía: *Akira*, la cultura pop nipona, Ken Ishii, el tecno británico, los escenarios industriales británicos, *Blade Runner* y las propias ideas de tDR... todo respetando la esencia del *WipEout* original."

La aproximación del equipo de Place a la hora de diseñar los vehículos que competirían en el altamente estilizado mundo de *WipEout 2097* fue la que dictaron los diseños del artista conceptual del juego original Jim Bowers, lo que implicaba el uso de una gran variedad de técnicas. "Las naves originales eran las criaturas de Jim, los nombres de los pilotos y los equipos eran de Nick. Partimos de ahí para crear nuevos diseños para *WipEout 2097*. Jim había construido un asombroso modelo a escala de uno de los vehículos, creo que para ayudar con la visualización de la idea.... esa fue la plantilla que nos guió con todo lo demás. Era cosa de cada artista desarrollar los conceptos: ellos elegían si desarrollar a partir de bocetos en papel o trabajar directamente con el software."

Aunque la creación de las naves de *WipEout 2097* se debe en buena parte a Place y sus artistas, con lo que sí comparte crédito con diseñadores y programadores es en la creación de los circuitos. "Era un proceso muy orgánico: Burcombe y su equipo desarrollaban ideas y planos iniciales, pero nos dejaban a los grafistas que creáramos algo que 'funcionara.' Basándonos en esos planos creábamos las pistas para que fluyeran de una forma que se sintiera natural, pero también con giros y curvas que fueran complicadas de dominar. Teníamos unos programadores en la casa fantásticos, que creaban herramientas en Softimage que nos permitían generar pistas con facilidad. Podíamos afinar los circuitos para ajustar la dificultad o intercalar saltos. Las pistas se probaban para que quedaran todo lo perfectas que querían los diseñadores. Todo el mundo jugaba las pistas ajenas y proporcionaba feedback, era una labor



> **"El éxito de WipEout fue una sorpresa para los ejecutivos de Psygnosis y Sony. No había una secuela planeada antes del lanzamiento."**
> Andy Satterthwaite

WIPEOUT 2097 REMIXED

Un sprint por los ports de WipEout 2097.



SATURN

■ Hubo que adoptar ciertos compromisos al convertir *WipEout 2097* para Saturn, y como resultado, el juego no está tan pulido como su modelo. Lo peor son unos gráficos más toscos y unos efectos visuales radicalmente simplificados. También es más lento y no posee los temas licenciados de la BSO de PlayStation.



PC

■ Un port muy fiel que funciona a una resolución superior a la de su contrapartida de PlayStation. Pero como sucede con la versión de Saturn, la BSO del juego de PC *WipEout 2097* es obra del músico de Psygnosis Tim Wright y no incluye a ninguno de los ilustres artistas tecno que hicieron que el juego original fuera tan cool.

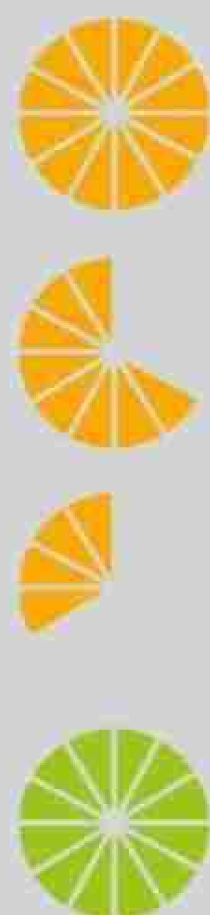


MAC Y AMIGA

■ Estas llegadas tardías fueron recibidas de forma casi opuesta. La versión de Amiga de *WipEout 2097* fue el primer título comercial con gráficos acelerados en 3D y se elogió su apartado visual. La versión de Mac, sin embargo, fue muy criticada por llegar tarde, exhibir abundantes bugs y no soportar algunos controladores.



»[PlayStation] Un vehículo en una posición bastante penosa se abre paso por la pista Valparaiso.



de equipo."

Según el trabajo en las pistas de *WipEout 2097* iba avanzando, el productor Andy Satterthwaite impuso fechas de entrega y elaboró un calendario, lo que le llevó a la conclusión de que podían desarrollar algo que fuera más allá de un simple 'disco de pistas'. "El proceso de diseñar pistas para el original estaba muy definido. Nick Burcombe las concebía en papel, los grafistas las creaban en Softimage, se refinaban a través del testeo y se les aplicaban skins para crear los escenarios. Este último proceso llevaba un par de meses por pista. Teníamos que acabar el juego para octubre. Sabiendo cuánto nos ocuparía el desarrollo de cada pista, planificarlo todo era sencillo. Empezamos en enero con un mes para diseñar y construir veinte pistas, y entonces escoger las ocho mejores. Cuatro grafistas de escenarios, dos pistas por cada uno y dos meses por pista: el proceso de los skins estaría acabado a principios de junio. Cuatro meses de alfa, más cuatro semanas de beta, más seis semanas de fabricación nos llevaban al lanzamiento en octubre. Ese era el plan, excepto... ¿qué hacía con tres programadores en todo ese tiempo? Habría sido tonto no aprovecharlos."

La combinación de la estrechez de la fecha de entrega prevista para *WipEout 2097* y la ambición del productor se tradujo en una extraordinaria presión para el equipo de desarrolladores, pero en vez de dar volantazos pisaron a fondo, algo que la grafista jefe Nicky Place atribuye a la capacidad de concentración y la experiencia. "¡Creo que la fecha límite de entrega era puro marketing! El primer juego había sido enormemente popular y la fecha de *2097* era simplemente un deseo de capitalizarlo a fondo. No se puede negar que había cierta presión, pero esa presión nos dio una meta, el deseo de acabar el encargo y pasar al siguiente proyecto. El equipo original era el núcleo del nuevo equipo de *WipEout 2097*, ▶

THE DESIGNERS REPUBLIC P&R



Ian Anderson de tDR nos habla del estilo de WipEout 2097.



¿Cómo comenzasteis a colaborar con Psygnosis/ Studio Liverpool?
Nos contactó el creador de *WipEout*, Nick Burcombe. Cuando imaginó el mundo de *WipEout* estuvo influído por el trabajo de tDR, así que era un movimiento natural el pedirnos que le ayudáramos a crear su versión de nuestra visión. Empezamos creando elementos para que salieran en el juego, pero pronto se dio el paso lógico de colaborar con Sue Campbell en el empaquetado y la marca del juego.

¿Tenían ideas específicas para *WipEout 2097* o fue una relación colaborativa?
WipEout 2097 es la consolidación y evolución del lenguaje visual desarrollado para el juego original, basándose en las posiciones narrativas asentadas por *WipEout*. Se nos dio carta blanca para visualizar el mundo de *WipEout*, así que no hubo necesidades en *WipEout 2097* más allá de sincronizar también la narrativa.

¿Cuánto tardasteis en crear el arte?
Desarrollamos y experimentamos con ideas según iban surgiendo. En términos de proporcionar artículos específicos de diseño, tanto para el propio juego como para el empaquetado gráfico y el merchandinsing, posiblemente en torno a las dos o tres semanas, a lo que hay que sumar algo de tiempo adicional codirigiendo la campaña de promoción.

¿Qué herramientas usasteis para crear la portada?
Cerebros. Ordenadores. Persuasión.

¿Cómo dais la sensación de velocidad al crear el apartado artístico del juego?
Hay algunas convenciones, como la tipografía en cursiva o estirada, o lo que la revista *Eye* llama 'Go Faster Stripes'. También hay sensación de inmediatez en algunos elementos.

¿En qué os inspirasteis para los logos y el diseño general del juego?
El logo de cada equipo fue una evolución imaginaria de las identidades desarrolladas para el original: investigamos acerca de cómo las corporaciones del mundo real habían evolucionado en un periodo de tiempo similar al que separaba a las dos entregas.

¿Qué piensas de este nuevo juego, comparado con el original?
Lo vimos como una evolución lógica de la primera entrega: una solución científica expresada de forma creativa. Entendimos la mecánica como un espacio para jugar con lo que tDR había estado haciendo, una propuesta más concisa con una narrativa más cohesiva y mejorada.

¿Por qué el estilo del juego sigue gustando después de todo este tiempo?
Fue diseñado para ello.



»[PlayStation] Un piloto desesperado le envía un Quake Disruptor a su rival más cercano.





»[PlayStation] Un corredor de Feisar deja la línea de salida en la pista de Talon's Reach.

EL PRIMER JUEGO "COOL"

Andy Satterthwaite acerca de cómo se lanzó WipEout 2097 con estilo.



¿Qué recuerdos tienes del lanzamiento británico de *WipEout 2097* en el club de moda, Cream?
Como pez fuera del agua. No soy de bailes. Se organizó un concurso en el que los ganadores podían venir a conocernos. Querían autógrafos, lo que nos resultaba bastante ridículo, porque no nos veíamos como estrellas del rock. Estuve por el bar creo que hasta que llegaron los Chemical Brothers, bailé un poco y me fui a casa borracho.

¿Cuánto te implicaste en el lanzamiento japonés?
Me mandaron a Tokyo a dar una rueda de prensa, que básicamente consistió en jugar sobre el escenario y contestar preguntas con ayuda de un intérprete. Fue emocionante y divertido. Recuerdo ir a Akihabara a comprar N64s, porque aún no había salido en UK… ¡pero lo tengo todo algo difuso!

▶ así que para entonces ya teníamos ciertos hábitos de trabajo."

La ambición de los desarrolladores de *WipEout 2097* igualaba a su experiencia, y el productor Andy Satterthwaite recuerda cómo se esforzaban en ampliar el concepto de *WipEout*, con el diseñador Nick Burcombe queriendo mejorar el manejo de las naves originales, o con la creación de un arma icónica a manos del recién llegado Chris Roberts. "El juego original tenía cuatro fabricantes de vehículos, y lo subimos a cinco. Había dos naves por fabricante en cada carrera, y lo subimos a tres. Ahora teníamos 15 naves en cada carrera. Había dos clases de carreras de velocidad, y lo subimos a cuatro. Pero el grueso de las mejoras llegaron con los diseños de Nick, que mejoraron principalmente el manejo, más las novedades en el armamento que preparó Chris Roberts –uno de los nuevos programadores– , incluyendo la legendaria arma tipo 'Quake', que nació por casualidad mientras trasteaba con el código de edición de circuitos."

Una buena cantidad de imaginativas armas y power-ups se fueron sucediendo y salieron adelante, según la jefa de grafistas Nicky Place, gracias a la colaboración disciplinada. "Lo recuerdo todo como un proceso orgánico: los diseñadores subrayaban qué querían en términos de lo que debía ser, cómo debía comportarse, y cómo se asentaba en la pista o el escenario. Entonces los grafistas y programadores lo convertían en algo 'real'. No había un modo específico de hacer las cosas, sino que se colaboraba de forma genuína a través del diseño, los gráficos y la programación, acentuado todo ello por el escaso tiempo disponible, lo que nos obligaba a tomar decisiones y refinar técnicas según avanzábamos."

Una diferencia clave entre las armas de *WipEout 2097* y las de su predecesor podría ser la posibilidad de inflingir daños e incluso destruir otras naves, cosa que el productor Andy Satterthwaite ve como una evolución natural. "Este fue uno de los cambios en el diseño de los que quería Nick. Era un paso obvio, y marcaba más diferencias entre los vehículos: podías tenerlos más fuertes y lentos o más rápidos y débiles. Y si les disparabas podías destruírlos. Era obvio. Para ser honestos, las calles de boxes eran bastante horribles, y la solución empleada en una de las secuelas posteriores de *WipEout* de reabsorber un arma para reparar daños en vez de dispararla era más elegante."



»[PlayStation] Una nave gigante y estática se desplaza en silencio por encima de un par de competidores.

En términos de diferencias en el gameplay, nada marcaría más el cambio que solucionar el muy castigador tema de los parones al salir de un circuito en el *WipEout* original. Como Satterthwaite revela, la cosa no era fácil

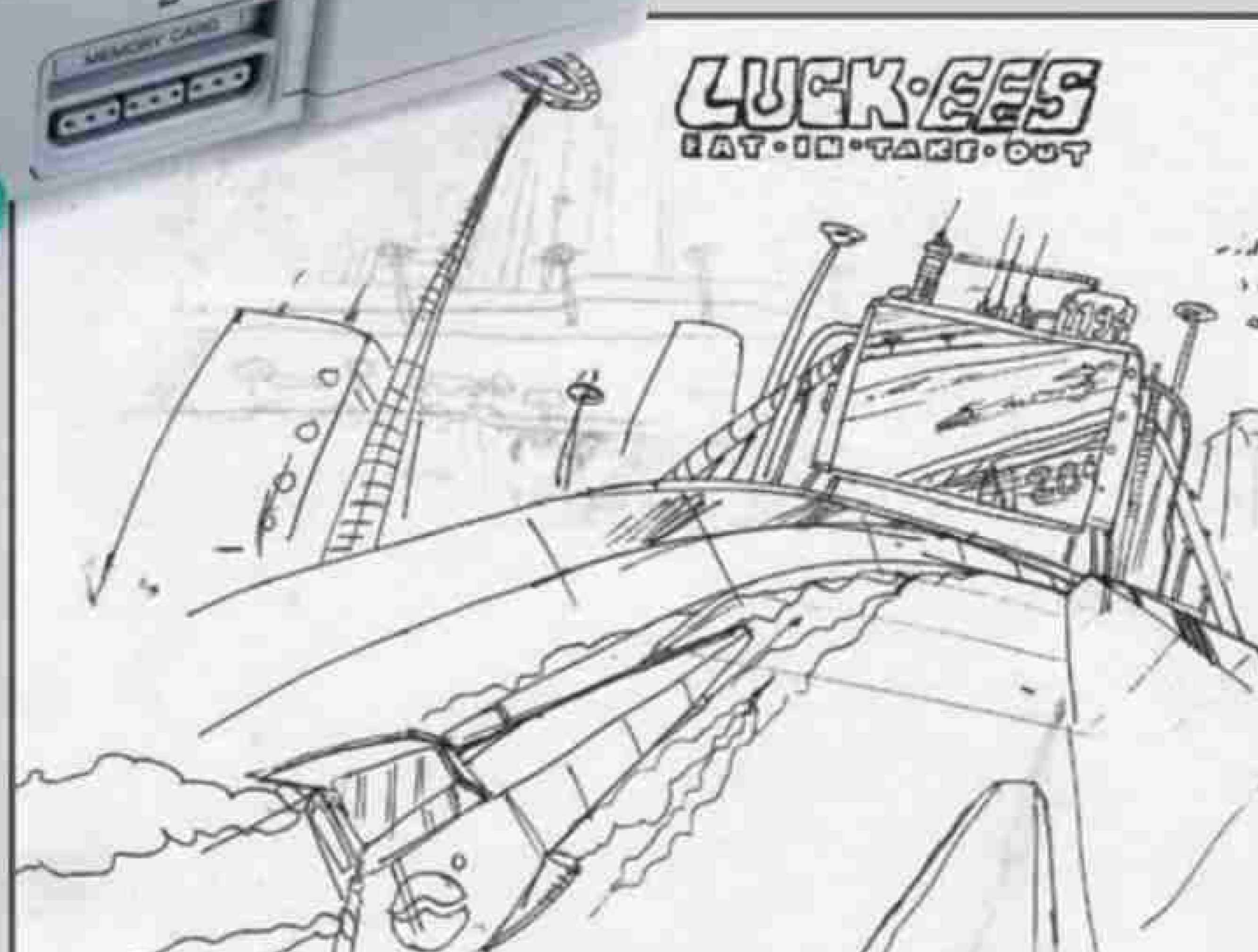




de corregir. "Mejorar este tema era nuestro cambio más deseado en lo que respecta a la mecánica. Ese parón instantáneo era demasiado cruel, y queríamos un efecto de roce y frenada. Problema: las naves de *WipEout* son esencialmente triangulares, y cuando rozaban el borde de las pistas, su comportamiento natural era el de girar, rotando pegadas al muro. Teníamos que compensar ese efecto sacándoles el morro lo suficiente como para que no chocaran constantemente, sino para que empujaran a la nave al centro de la pista de nuevo. Por algún motivo costó más esfuerzo y tiempo del que esperábamos. Recuerdo perder la calma con Nick en algún momento porque se le había pasado mencionarme algún problema relacionado con las físicas justo cuando se nos agotaba el tiempo. Por suerte, Dave Rose, que era jefe de programación por entonces -creo- y había trabajado en *WipEout* vino al rescate y lo arregló."

Otro retoque en la mecánica hizo que *WipEout 2097* recibiera más conductores rivales que el original, lo que les exigió trabajar más a fondo. "Los competidores extra eran una cuestión de número: elevar la cantidad para incrementar la competitivad. El juego era una carrera de obstáculos móviles, y tener más obstáculos lo hacía más divertido. No recuerdo que mejoráramos especialmente la detección de colisiones entre vehículos, pero es posible que mejoráramos las colisiones entre los conductores rivales y la pista. ¡En el juego original, los oponentes no encontraban oposición por parte del circuito!"

También se dedicó una buena cantidad de tiempo y esfuerzo en desarrollar los modos de *WipEout 2097*. Entre ellos, Satterthwaite destaca el Time Trial y el Link por razones muy diferentes. "Solo la versión europea de *WipEout 2097* tenía vehículos fantasma en Time Trial porque Atari tenía una patente de los rivales fantasma para *Hard Drivin'*, que solo afectaba a Estados Unidos. El modo Link era una petición específica de Sony, creo recordar. Fue un auténtico dolor, ya que teníamos que sincronizarlo todo para que funcionara, lo que significaba que el juego no podía retrasarse ni un frame. Como la



> **"Los checkpoints redujeron la frustración de los jugadores al no obligarles ya a que empezaran de cero los circuitos"**
> Andy Satterthwaite

versión NTSC tenía que correr a 30fps y la PAL a 25fps, fue todo un desafío. No creo que valiera la pena desde una perspectiva de mero usuario, creo que por ejemplo solo se vendieron unos mil cables link en Reino Unido. Pero fue bueno para las críticas: *Official PlayStation Magazine* nos dio un 9/10, pero un 10/10 con el modo Link."

Un similar mimo se le puso a los cinco tipos diferentes de naves, cada una con un manejo y una velocidad punta diferentes, que se incrementaría o reduciría según el tipo de carrera que se escogiera. Satterthwaite recuerda que esto también les dio dolores de cabeza. "Afinar los vehículos era sencillo. Los desafíos eran: 1) Que cada vehículo fuera distinto y que, sin embargo, varios de ellos pudieran agruparse para formar una clase: queríamos que se pudiera vencer con cualquiera de ellos, haciendo que la elección del fabricante fuera una cuestión de gusto personal, aunque luego escogieras Feisar por la facilidad de manejo o Piranha por la velocidad; todo lo demás es accesorio.


» Se usaron un gran número de storyboards durante el desarrollo de *WipEout 2097*. Esta es una vista aérea de una de las pistas.



LOS DATOS:

- » **COMPAÑÍA:** Psygnosis/ Sony
- » **DESARROLLADOR:** Psygnosis
- » **LANZAMIENTO:** 1996
- » **PLATAFORMA:** Varias
- » **GÉNERO:** Conducción



HITOS DEL ESTUDIO

WIPEOUT (IMAGEN)
SISTEMA: Varios
AÑO: 1995

DESTRUCTION DERBY 2
SISTEMA: PlayStation, PC
AÑO: 1996

FORMULA 1 97
SISTEMA: PlayStation, PC
AÑO: 1997







AURICOM

LAS PISTAS DE WIPEOUT 2097

Un viaje por el mundo de WipEout 2097, circuito a circuito

1 TALON'S REACH Canadá

■ Localizada en una zona industrial, la canadiense Talon's Reach es una pista circular rodeada por cemento, vías de acero y cables muy a la vista. Es el circuito más sencillo de *WipEout 2097*, y sirve como tutorial para novatos, perfecto para acostumbrarse a la técnica de las frenadas en las curvas prietas.

2 SAGARMATHA Nepal

■ La montañera y nevaza zona nepalí de Sagarmatha (más conocida en Occidente como el Everest) es el segundo circuito para principiantes de *WipEout 2097*. Una enorme 'S' saluda a los corredores nada más salir, a lo que siguen unos cuantos pasos estrechos. Primeros túneles para atravesa volando.

3 VALPARAISO Chile

■ Situado de forma controvertida en las junglas sudamericanas de Chile, Valparaiso es el primer circuito de nivel intermedio de *WipEout 2097*. Tiene algunas curvas y un paso por un templo que dan muy poco margen de error. Es el primer salto en la curva de dificultad del juego.

4 PHENITIA PARK Alemania

■ Construído en las afueras de Hamburgo, en un contaminado distrito financiero, el otro circuito intermedio de *WipEout 2097*, Phenitia Park, exige habilidades distintas a las de Valparaiso: una buena cantidad de saltos y chicanes donde necesitarás valor y altas velocidades



5 GARE D'EUROPA Francia

■ Una línea abandonada de Metro da el transfondo para la atmosférica pista de Gare d'Europa. Es el primer circuito del tercer nivel de dificultad y conviene aprender de memoria hasta la más mínima curva de su recorrido. Entre sus momentos más memorables está el lanzar a los corredores desde una torre.

6 ODESSA KEYS Mar Negro, Ucrania

■ Suspendido sobre el Mar Negro, el ucraniano Odessa Keys hace honor a su categoría tres de dificultad exigiendo a los jugadores reflejos fulminantes. Zigzags interminables por túneles iluminados con neón, zonas de oscuridad casi total y subidas escarpadísimas son algunos de sus desafíos más exigentes.

7 VOSTOK ISLAND Océano Pacífico

■ En un volcán adormecido del Pacífico Sur está Vostok Island, un circuito solo para expertos con forma de doble ocho repleto de puentes colapsados y un túnel interminable. El auténtico drama viene con las breves cuentas atrás entre checkpoints que no dejan lugar para el más mínimo error.

8 SPILSKINANKE América

■ El desafío definitivo de *WipEout 2097* es el diabólico Spilskinanke, que se abre paso por los restos de una ciudad americana destrozada por un terremoto. Spilskinanke incluye una persecución por unas apestosas acantarillas, un salto de 90° en un puente y un paso estrecho infernal en un puente colgante.

▶ ¡Creo que Nick prefería Qirex porque es masoca! Y 2) Para que los vehículos rivales funcionaran en distintas clases… y ahí es donde entraba Rob Francis. Nick no se encontraba con nosotros, estaba diseñando otro juego, así que Rob vino y se dedicó a afinar y afinar y afinar. Hubo que hacerlo así para que cada circuito en cada clase tuviera sentido con todos los vehículos y fabricantes. A Rob le llevó varios meses de jugar y rejugar y equilibrar la IA para que funcionara. Creo que ni siquiera yo he completado la clase Phantom, pero sé que es posible… ¡en teoría!"

Las mecánicas esenciales de *WipEout 2097* también se trabajaron a fondo, lo que dio pie a lo que quizás es el mayor distanciamiento del juego original en forma de checkpoints, que Satterthwaite diseñó esperando que ayudaran a reducir la frustración. "Los checkpoints proporcionaban unas cuantas cosas: un cierto sabor a arcade, algo de presión extra y la posibilidad de enriquecer el HUD con cronómetros. Impedían que un nuevo jugador se eternizara cuando iba perdiendo. Con este novedoso sistema de checkpoints se reducía la frustración expulsando al jugador y obligando a reiniciar la partida."

Teniendo en cuenta lo crucial que la música de *WipEout* había sido para su éxito, se puso un esfuerzo especial para que la de la secuela estuviera a la altura. Satterthwaite recuerda este aspecto de la producción como una cuestión igualmente orgánica: "La música era una evolución natural del trabajo que se había hecho en el original, ya que de nuevo se trataba de una tarea de marketing en colaboración con el sello. El campanazo fue la inclusión de *Firestarter* de Prodigy, que llegó a última hora al juego, más por decisión de Nick Burcombe que mía."

A pesar de su ajustadísima fecha de entrega, el equipo de*WipEout 2097* también encontró tiempo para incluir una buena cantidad de contenido oculto, como modos más rápidos, circuitos más duros y un vehículo-prototipo que se desbloqueaba ganando carreras. Tambien crearon armas locas y vehículos desbloqueables con combinaciones de botones. La grafista jefe Nicky Place achaca estos extras al entusiasmo y el estrés del lanzamiento. "La gente llegaba con ideas que iban de lo estupendo a lo chiflado, y lo creábamos como alivio del estrés diario. Nos venía muy bien: todos querían meter este contenido extra en el juego y a pesar de ser trabajo adicional, se lo tomaban muy en serio. Fue un periodo de gran desgaste de energía y, a la vez, muy divertido."

Aunque respaldaba por completo estos extras,



»[PlayStation] Pisar a fondo y un posicionamiento cuidadoso son las claves para afrontar este salto.

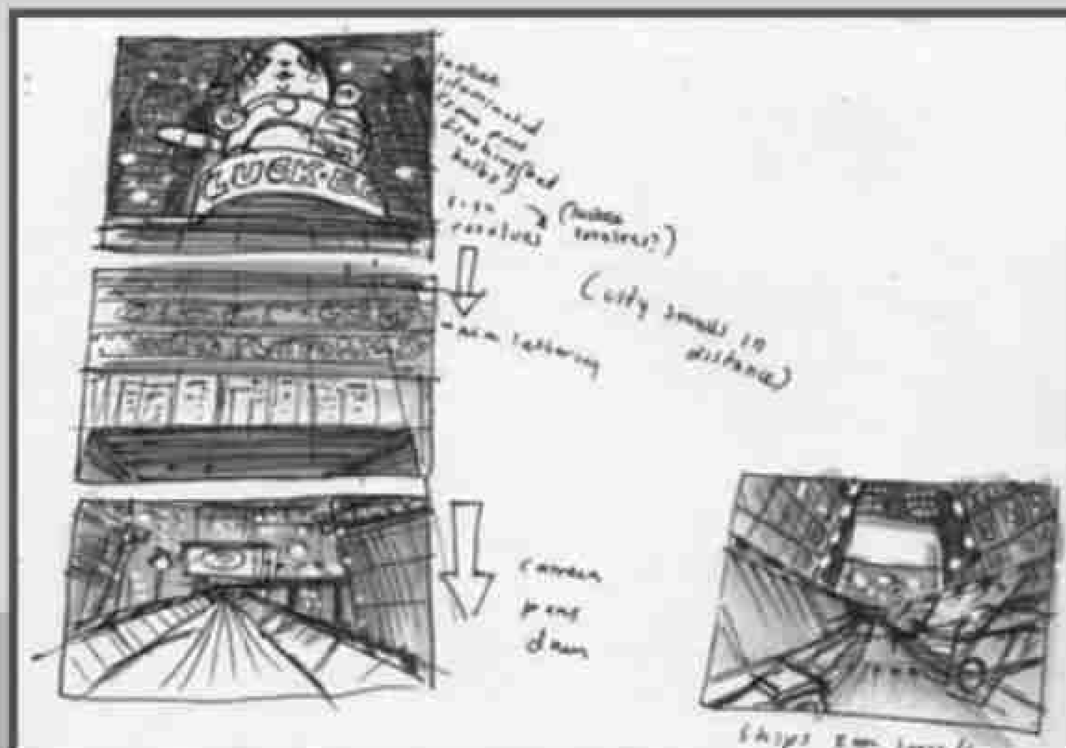
Satterthwaite tuvo un momento de crisis por su causa cuando llevó el juego a Sony. "La intención era que los jugadores tuvieran recompensas por jugar sin parar. Las naves secretas (el extraterrestre, el cerdo volador, etc) y todo lo demás eran disparates divertidos para tirar al jugador, pero la minigun casi se carga el juego al generar un bug del que nos dimos cuenta justo antes de mandarlo para que lo aprobara Sony."

Después de aquello, *WipEout 2097* llegó al mercado, fue aclamado por la crítica y arrasó en las tiendas. Satterthwaite recuerda que fueron felicitados tanto por Psygnosis como por Sony. "Vendimos alrededor de un millón de copias, así que debían estar contentos… y recibió multitud de elogios. ¡Han hecho unas cuantas secuelas, así que los resultados debieron bastarles!"

Mirando atrás a lo que fue *WipEout 2097* la grafista jefe Nicky Place rememora su trabajo en términos no solo de impacto cultural, sino también de atractivo multimedia. "Aún creo que que, como entidad global, es espectacular. Técnicamente ha sido superado por la tecnología reciente, pero creo que ha superado el paso del tiempo como pieza cultural. Yo también creé la intro de *2097* con Jim Bowers y aún creo que tiene una pinta espectacular. Estoy muy orgullosa de haber sido parte de algo culturalmente tan importante… continuamente me encuentro con gente que me dice que este era su juego favorito, o que le sirvió de introducción a la música dance, o al mundo de los videojuegos, o a muchas otras cosas. Ha sido enormemente influyente"

Cuando le pedimos que analice su primera producción, Satterthwaite revive el espectro de emociones que sintió guiando el desarrollo de *WipEout 2097* y acaba con una nota tan optimista como cualquiera de las de la banda sonora del juego. "Fue ridículamente estresante, estúpidamente divertido y muy sencillo, todo al mismo tiempo. Tuve un equipo extraordinario, un juego que adoraba, una novia muy comprensiva y un objetivo muy humilde: realizar un mero disco de expansión, lo que nos permitió sobrepasar todas las expectativas fácilmente. Aún hay gente que me pregunta por el juego, ¿cómo no voy a estar orgulloso? Fue fruto de un equipo fantástico trabajando realmente duro en un producto en el que teníamos fe, con una interferencia de la dirección de la empresa mínima… partiendo de algo así puedes hacer cualquier cosa." *

"Crearíamos las pistas basándonos en los planos, dándoles un 'flow' natural, pero también generando desafíos difíciles de dominar"
Nicky Place


» Más diseños conceptuales, esta vez de la intro con mascota.



»[PlayStation] Un puente colgante preside el primero de varias chicanes demenciales.

DENTRO DEL
COMMODO

El C64 nació para jugar. Albert Charpentier y Yash Terakura cuentan cómo los chips personalizados estaban pensados para una poderosa consola en vez de para el ordenador más vendido del mundo.



RE 64


» Los puertos para controladores del Commodore 64 aceptaban joysticks y ratón..


» Este port permite meter cartuchos en el Commodore 64, como el Final Cartridge III.

La historia del C64 es fundamentalmente la de uno de los dos chips creados en 1981 por la subsidiaria de Commodore ubicada en Pennsylvania MOS Technology. Pero el éxito del sistema vino garantizado por un tercer chip y un salto de fe cuando cayeron los precios de las memorias. El dominio de la máquina en el mercado fue cosa del jefazo de Commodore, Jack Tramiel, obsesionado con los costes y con que la máquina tuviera un teclado de calidad, algo que se consiguió a través de tratos con los japoneses.

El muy bien recibido predecesor del Commodore 64, el VIC-20, había funcionado gracias a un efectivo equilibrio entre coste y calidad. El ingeniero jefe de MOS, Albert Charpentier, fue el responsable del diseño del chip de vídeo del VIC-20, que había sido presentado previamente a fabricantes de consolas. El plan de Charpentier era romper el mercado de las consolas con un chip gráfico superior. "Después de acabar con el chip del VIC, empecé a trabajar en el del VIC-II," comienza Charpentier. "El planteamiento original del chip fue: 'Vale, el VIC era bueno, pero no lo suficiente como para que la comunidad de jugadores se interesara por él.' Estudié recreativas de Taito, Konami y Atari. Miramos las características de esos juegos con el fin de imitar los gráficos con el VIC-II. Por entonces, los procesadores eran muy limitados y costaba mover objetos por la pantalla con suavidad, por lo que inventamos lo que llamamos el 'sprite concept': definías el personaje, dabas unas coordenadas y aparecía donde le habías indicado. Fue una ayuda para el procesador esta posibilidad de mover suavemente objetos por la pantalla." ▶







» Las teclas de función del C64 se usan para controlar un programa o activar rutinas habituales.

Mientras Charpentier desarrollaba su chip gráfico, el ingeniero de MOS Bob Yannes se encargaba de un chip complementario de sonido, el SID, inspirado en teclados sintetizadores más que en chips de audio de ordenadores. "Bob estaba fascinado con la música: su pasión era el sonido. El VIC tenía ciertas posibilidades, pero todo dentro de márgenes muy minimalistas. Bob dijo: '¿Por qué no creamos un chip con tres o cuatro voces completas que funcione bajo los fundamentos de un sintetizador?' Así que copiamos un montón de características de esos teclados, sin fijarnos en nuestros competidores o en otros chips," dice Charpentier.

Pero Yannes y Charpentier aún necesitaban que Jack Tramiel les diera vía libre para desarrollar sus respectivos chips, algo de lo que se aseguraron con el apoyo de Charles Winterble. "Era un ingeniero de producto contratado para mejorar la producción de chips," continúa Charpentier. "Charlie, Bob y yo presentamos el VIC-II y el concepto del SID a Jack diciendo: 'Esta es la nueva generación.' La presentación era para una buena consola de videojuegos. Jack dijo: 'Adelante, trabajad con los dos chips. Ya veremos qué pasa.'"

Apenas unos meses después, las impresionantes ventas del VIC-20 obligaron a ambos a pasar del diseño para consolas al desarrollo de ordenadores domésticos. "En seis meses estaba claro que iba a ser un ordenador. El VIC-20 era un claro y maravilloso éxito: vendió, creo, cerca de un millón de unidades. Nos dijimos: 'Mejoremos el VIC-20.' Estuvimos mirando problemas como la gestión de memoria y otros defectos para corregirlos y hacerlo más efectivo. Los gráficos aún eran un apartado clave; tenía que estar orientado al entretenimiento."

El chip de sonido en el que trabajaba Bob Yannes era muy importante para el potencial como máquina de entretenimiento del VIC-20, aunque su naturaleza avanzada iba a provocar más de un dolor de cabeza. "Era la primera vez que algo así se hacía en un chip", explica Charpentier. "Era muy complicado conseguir filtros y frecuencias e intentar crear un sintetizador auténtico. Iba a ser un sintetizador de cuatro voces, pero el chip era demasiado grande y hubo que reducirlas a tres."

Gracias al buen ojo de Jack Tramiel para las tendencias de mercado, Charpentier se vio trabajando en una variante del procesador 6502 del VIC-20 pero con más memoria. "Jack venía una vez al mes, y le informábamos de cómo íbamos. Los chips de 64K de RAM empezaban a ser asequibles, y Jack nos dijo: 'Ponedle 64K. Todo el mundo va ▶

> **"Pusimos dos ports de joystick para los juegos con dos jugadores. ¡Aún siendo un ordenador quería que fuera bueno para jugar!"**
> Albert Charpentier

SID MAESTROS

Seis músicos que hicieron cantar al C64.

ROB HUBBARD

JUEGO MEMORABLE: Master Of Magic



■ A veces los arreglos de las composiciones para SID de Rob Hubbard las hacen sonar casi orquestales, aunque cómo lo lograba con solo tres voces sintetizadas sigue siendo un misterio. El score de Hubbard para *Master Of Magic* abarca múltiples estilos y técnicas. El resultado es espectacular.



BEN DAGLISH

JUEGO MEMORABLE: The Last Ninja



■ Daglish fue enormemente prolífico cuando componía para C64 gracias a que trabajaba como freelance en vez de para un estudio. Produjo más de cien melodías para SID, habitualmente de tono alegre, aunque una de las más infravaloradas, la de *The Last Ninja*, demuestra que eso es una generalización injusta.



MARTIN GALWAY

JUEGO MEMORABLE: Wizball

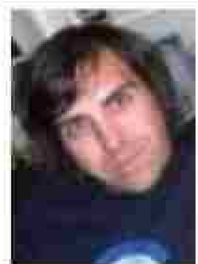


■ Recordado tanto por los efectos sonoros que arrancaba del SID como por sus composiciones, no hay duda de que Martin Galway hacía cantar al C64. La sintonía de créditos de *Wizball* consigue imitar los acordes rockeros de una guitarra solo con líneas de sintetizador, para pasar a una zona evocadora y atmosférica.



JONATHAN DUNN

JUEGO MEMORABLE: Platoon

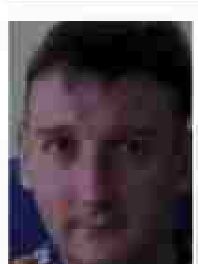


■ Una llegada tardía a la escena SID. Sustituyó a Martin Galway cuando éste dejó Ocean Software en 1987. El primer encargo de peso de Dunn en Ocean fue el pegatiros lateral *Platoon*, para el que creó una sintonía de título memorable y atmosférica. Su obra tiene un tono claro, limpio y personal.



DAVE WHITTAKER

JUEGO MEMORABLE: Glider Rider

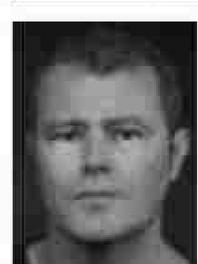


■ Quizás el más atribulado de todos los músicos de SID; Whittaker afirma que compuso música para más de cuatrocientos juegos de C64. Sus melodías tienen un estilo inequívocamente electrónico reminiscente de la música que triunfaba en la época. El ejemplo más claro: la jovial *Glider Rider*.



MATT GRAY

JUEGO MEMORABLE: Last Ninja 2



■ Como Dunn, Matt Gray llegó tarde a la fiesta SID, en 1987, pero se puso al día rápidamente con composiciones tan épicas como la sintonía de *Driller*. Un contrato de exclusividad con System 3 le llevó a su trabajo más memorable: *Last Ninja 2*. Hoy, Gray está remasterizando sus composiciones clásicas.





DENTRO DEL COMMODORE 64

Destripamos los componentes del C64

PUERTO DE CASSETTE

■ Bastante redudundante en Estados Unidos, donde había preferencia por las unidades de disco. En Europa, sin embargo, era esencial, al ser los cassettes la principal forma de almacenamiento de juegos.

MODULADOR RF

■ Aunque el C64 tenía un puerto de vídeo que soportaba monitores compatibles, gracias a su modulador RF el sistema también ofrecía una opción más barata: la posibilidad de usar una TV.

CHIP DE VÍDEO

■ Los sprites multicolores que definían los videojuegos de C64 son producidos y manejados por el VIC-II. Albert Charpentier diseñó este chip con los gráficos de recreativas en mente.

RAM

■ Solía emplear al máximo sus 64k de capacidad cuando el programador era experimentado. Se suele emplear como espacio vacío en el que cargar información

ROM

■ Un espacio de almacenaje permanente. En términos de videojuegos, la ROM almacena el lenguaje BASIC que se emplea para cargar juegos y las fuentes para comandos como 'LOAD' o 'RUN'.

CHIP DE SONIDO

■ Inspirado en sintetizadores más que en chips de sonido de ordenador, que vinieron antes, el revolucionario chip SID del C64 disfrutaba de tres 'voces' gracias a su creador Bob Yannes.

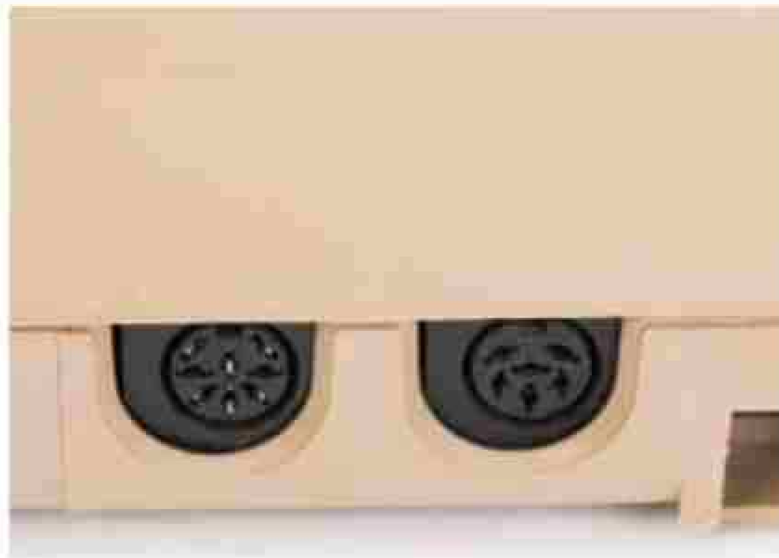
CPU

■ La CPU 6510 pone el '64' en C64. A diferencia del Spectrum o el BBC, la 6510 puede manejar 64K de RAM desconectando el acceso al BASIC y a todo lo demás que almacena la ROM.

PUERTOS DE CONTROL

■ Técnicamente para todo tipo de periféricos, los puertos gemelos para controladores de C64 se diseñaron para dos joysticks y partidas con dos jugadores. También soportan ratones y paddles.


» Charpentier trabaja actualmente en desarrollar dispositivos electrónicos para el mercado de la energía renovable.


» El jack de AV está a la izquierda. El puerto serial controla dispositivos como impresoras y unidades de disco.

▶ a volcarse con esa cantidad de RAM, va a ser muy barato y nos va a dar una estupenda posición para el marketing.' El 6502 solo podía gestionar 64K, y eso incluía ROM, RAM, vídeo y demás. Así que empezamos con el 6510, donde había 32K of RAM ocultas bajo la ROM."

Por supuesto, tres chips dedicados y 64K de RAM no hacen un ordenador, así que Charpentier empezó a trabajar en una placa donde acomodar estos y otros componentes. Según más ingenieros se iban sumando al proyecto, el prototipo iba siendo conocido como VIC-40. "Inicialmente era el VIC-40 porque el VIC-20 tenía 20 caracteres en pantalla y el VIC-40 iba a tener 40," continúa Charpentier. "El chip VIC-II estaba hecho, pero Bob aún estaba trabajando en el SID. Así que empecé a trabajar en la placa de circuito impreso. Cuando acabó con el SID, Bob empezó a colaborar con Bob Russell para dar los toques finales en la arquitectura y avanzar en el software. Dave Ziembicki era el técnico. Bob Russell básicamente cogió el software del VIC-20 y lo rehizo para el VIC-40.Pusimos dos puertos de joystick para juegos de dos jugadores. Me encantaban los juegos: aunque iba a ser un ordenador quería que también fuera una buena máquina para jugar".

Se iba progresando, pero una decisión de Jack Tramiel a finales de 1981 pondría a Charpentier y sus ingenieros a trabajar contrarreloj para terminar el VIC-40 antes de que acabara el año: "Quería que tuviéramos algo para el CES de enero de 1982. Empezamos a trabajar como locos. El SID iba con un poco de retraso, pero Bob Yannes lo estaba clavando y Bob Russell estaba con el software. El departamente de marketing no supo nada del VIC-40 posiblemente hasta noviembre. Creo que Jack no quería que se vinieran arriba con el nuevo producto y se olvidaran de promocionar lo que ya estaba en el mercado. Cuando comenzaron a llegar muestras de la fábrica justo antes de Navidad, encontré un bug en el chip de vídeo que impedía que los sprites se movieran con suavidad por el fondo. Tuvieron que rehacer las máscaras y reiniciar el proceso de fabricación en la planta de abajo. Lo hicieron durante las vacaciones de Navidad. Tuvimos el chip a principios de año. Lo metimos en una carcasa de VIC-20 y la pintamos. ¡Una locura!"

Para enero de 1982, el VIC-40 había cambiado de nombre y Jack Tramiel había visto una demostración del 'C64' y lo había aprobado para presentarlo en el CES. "Creo que Jack entendió que si la presentación era mediocre, nunca nos íbamos a poder recuperar de esa decepción. Si el software de demostración no hubiera sido correcto, posiblemente lo habría eliminado de la presentación. Me gustó el cambio de nombre, ya que se distanciaba del VIC-20: el C64 iba a ser muy superior. Recuerdo aquel CES muy bien: ¡fue un follón!. Presentamos un producto que habíamos pasado 18 meses desarrollando, y el resultado era fantástico. Enseñamos dos cosas: en un lado del expositor se enseñaba cómo el C64 funcionaba como ordenador personal, y al otro lado se mostraba





» Como cabe esperar, la luz se enciende cuando conectas el C64. ¡Cuidado con desenchufarlo!

COMPARACIONES ODIOSAS

El C64 y sus rivales, frente a frente

	C64	Spectrum 48K	BBC Micro	Amstrad CPC
Lanzamiento	Septiembre 1982	Abril 1982	Diciembre 1981	Junio 1984
Precio	£350	£175	£335	£249 (con monitor verde)
Procesador	6510 @ 0.985 MHz	Z80A @ 3.5 MHz	6502 @ 2 MHz	Z80A @ 4 MHz
RAM	64 KB	48 KB	32 KB	64 KB
Resolución de pantalla	320x200, 160x200	256x192	160x256, 320x200, 320x256, 480x500, 640x200, 640x256	160x200, 320x200, 640x200
Colores	16	8	8	16
Sonido	Sintetizador de tres canales	Altavoz interno	Chip de sonido de 4 canales	Chip de sonido de 4 canales
Teclado	Máquina de escribir	Gomas	Máquina de escribir	Máquina de escribir
Puertos de joyst.	2	0	2	1



» El teclado del Commodore 64 es robusto, enjuto y muy resistente. El nuestro funciona sin problemas.



» Se lanzaron numerosos juegos y aplicaciones exclusivos para la unidad de disco del C64.

"Había mucha presión para sacar el C64 a toda prisa, ya que el VIC-20 había dejado de venderse cuando la gente supo del inminente lanzamiento"
Albert Charpentier

al C64 haciendo cosas más lúdicas. Recuerdo que fue descrito como 'un ordenador en el que pueden funcionar grandes juegos.' Cuando Jack vio el grado de excitación que había generado, dijo: 'Vale, vamos a tope con esto.'"

Después del CES, el pequeño equipo de Charpentier se convirtió en el núcleo de un enorme esfuerzo colectivo para que el C64 entrara en producción. "Básicamente el equipo creció y recibimos ayuda de la gente que estaba fabricando en Santa Clara. Yash Terakura fue muy importante en este punto. Ayudó a que el C64 saliera de la fase de prototipado y empezara a fabricarse en Japón. Charlie Winterble trabajaba con nuestros diseños y colaboraba con el resto de la compañía para que se pudiera fabricar: era esencialmente un jefe de producto para todo el proyecto. Commodore fabricaba la placa de circuitos impresos en Santa Clara, donde empezó a producirse el C64. Estuve allí unas cuantas semanas hasta que comenzaron con el montaje en masa. Bob Yannes estuvo conmigo también. Bob Russell era el responsable de migrar el software del VIC-20 al C64. Todos los detalles tenían que funcionar ahora que no estábamos construyendo uno, sino un millón."

Como parte de su proceso de producción, el C64 recibió una distintiva carcasa marrón, que Charpentier recuerda como la decisión de diseño más cara que tomaron. "Yash Terakura se encargó de que la placa que yo había diseñado se fabricara correctamente, y de meterla en esa carcasa. Yash no estaba durante el desarrollo de la placa base, y su trabajo fue esencialmente que se comenzara a producir masivamente en Japón, ya que todo el tema de las carcasas se hacía allí. El chip de vídeo VIC-II se calentaba mucho, lo que también dio algún problema que tuvimos que arreglar modificando una carcasa de VIC-20, que era la única que teníamos a mano. La modificamos rápidamente y sin pensarlo mucho: era del tamaño correcto y lo único que teníamos a mano. Destripamos el interior, aunque por fuera era muy similar."

Nacido en Japón y criado en Estados Unidos, Yash Terakura recuerda haber trabajado con el C64 en ambos países, primero con el equipo de Charpentier, y después supervisando la producción de la carcasa y el teclado en el Lejano Oriente. "Me trasladé a Estados Unidos para ayudar a lanzar la producción del modelo C64. Ayudé a cerrar el diseño de la placa de circuito impreso, aprobé todos los componentes e hice el testeo. También llevé todos los temas de ingeniería entre Estados Unidos y Japón. El molde de todo ello era el del VIC-20, simplemente se le dio un cambio de color, y se fabricaba en Hong Kong, aunque la inyección se efectuaba en Japón. Trabajé con un ingeniero de diseño en Japón, el señor Nishimura, en detalles como la ventilación y la ubicación de los puertos. Mitsumi nos proporcionó el teclado, usamos el del VIC-20."

Aunque no tuvo un papel directo en la producción del C64, Jack Tramiel supervisó los costes y acccedió al deseo de Charpentier de emplear material más caro. "Recuerdo trabajar con Jack, y que cada dos semanas o así discutíamos sobre los presupuestos," recuerda Charpentier. "Siempre había bronca porque yo quería usar material de mayor calidad. Él discutía cada céntimo de las facturas. Según él sumaban millones, y recuerdo que me dijo: 'Es un millón de céntimos, si tu no quieres un millón de céntimos ya me lo quedo yo'"

Charpentier no tuvo más remedio que acceder a las exigencias de Tramiel con el presupuesto y colocar una unidad de disco más lenta de lo deseado con el Commodore 64. "El departamento de marketing decidió emplear la unidad de disco del VIC-20: teníamos un almacén lleno de ellas y no había manera de que se vendieran. Nos forzaron a modificar el aspecto y la interfaz de las unidades para darles salida. Nos hubiera gustado que una unidad propia del Commodore 64 fuera algo más rápida, pero tuvimos que conformarnos con esa."

Los recuerdos de las fases finales de fabricación del C64 están relacionados con la presión que el equipo experimentó para cumplir las fechas, y el alivio que siguió a tanto esfuerzo. "Había mucha presión para sacar el C64 a toda prisa, porque el VIC-20 había dejado de venderse cuando la gente supo del inminente lanzamiento. Para entonces teníamos mucho más medios a nuestra disposición, y todas las piezas empezaban a funcionar con fluidez. Creo que finalmente entró en producción en mayo de 1982. ¡Me sentí maravillosamente bien! Pasas un par de años de tu vida construyendo algo con lo que habías soñado y al final, se hace realidad... ¡y a la gente le gusta!"

Cuando le pedimos que mire atrás y recuerde los tiempos en los que se creó el C64, Yash Terakura nos brinda un sucinto y humilde análisis del sistema. "El diseño estaba muy limitado a la disponibilidad de las partes electrónicas; teníamos que diseñar con lo que teníamos y que fuera barato. Era divertido crear un ordenador por aquel entonces. Puedo decir sin duda que lo hice tan bien como fui capaz."

Las palabras finales de Albert Charpentier sobre el C64 son para otorgar parte del crédito al fallecido y gran Jack Tramiel, y a cómo el sistema ayudó a definir los ordenadores domésticos. "Jack Tramiel nos dio vía libre total para hacer lo que necesitáramos para sacar adelante el sistema, y lo hicimos. Él fue en gran medida el responsable: nos dio un precio de salida al mercado, que teníamos que cumplir. Fue él el que tuvo el valor de decir sí a las 64K. Pensó que podíamos cumplir los presupuestos, que es por lo que discutíamos a diario. El C64 arrasó gracias a ello y fue importantísimo a la hora de implantar los ordenadores domésticos a gran velocidad." *

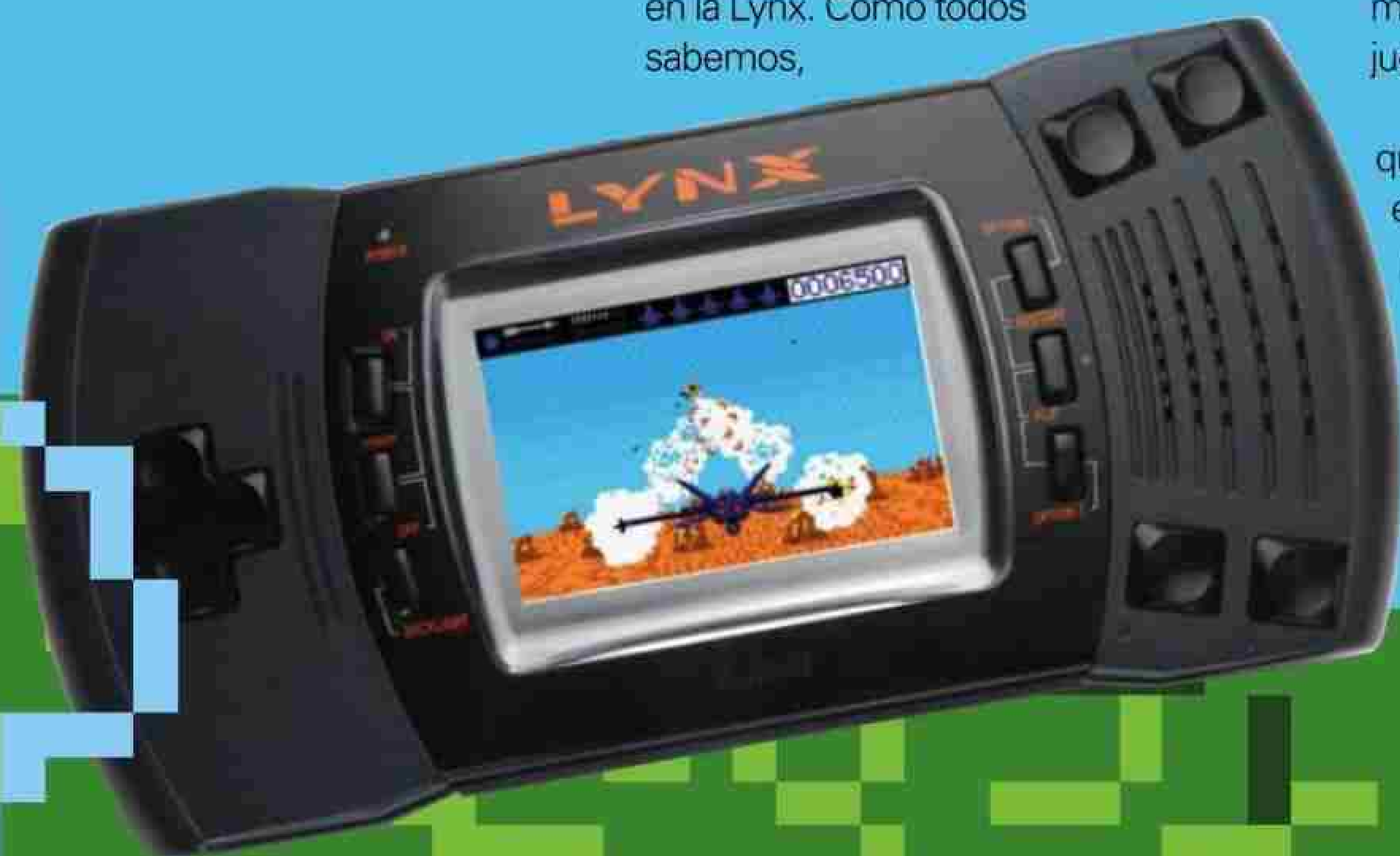


» Artilugio imprescindible para los amantes de los juegos.

BLUE LIGHTNING

1989 fue testigo del debut de la primera portátil a color de la historia. Lynx necesitaba un juego que demostrara todo su potencial y lo encontraría de la mano de la propia Epix.

En el verano de 1987, Sega desveló la primera recreativa en utilizar la versión mejorada de su hardware Super Scaler, *After Burner*. Aquella placa dejaría atónitos a los parroquianos de los recreativos, ofreciéndoles la oportunidad de pilotar un F-14 y emular al héroe de Top Gun mientras les quedaran monedas en los bolsillos. Las conversiones domésticas empezaron a irrumpir en el mercado a lo largo de 1988, aunque ninguna de ellas logró captar la magia de la coin-op, principalmente por las limitaciones del hardware. Mientras tanto, en California, Epyx y el equipo que había creado el Amiga estaban dando los toques finales a Handy, una ambiciosa portátil de 16-bit a todo color que acabaría convirtiéndose en la Lynx. Como todos sabemos, una consola no sirve de nada sin juegos, así que el equipo visitó los recreativos más cercanos en busca de inspiración. Unas de las personas clave de dicho equipo era el artista gráfico Arthur 'Art' Koch. Junto al programador Stephen Landrum se le había encargado diseñar y producir un simulador de combate aéreo 3D, algo que recuerda nitidamente: "RJ (Mical) nos había llevado a la pista de karts para jugar a las recreativas, y *After Burner* era una de ellas. Posiblemente de ella saqué la determinación, cuando me pidieron crear un simulador de vuelo, de mostrar el avión en 3ª persona, en lugar de la típica vista de cabina. Stephen estaba más influenciado por la vista de cabina, como la del juego de ordenador *Falcon*, que era un simulador de vuelo realista y difícil de jugar, pero yo estaba más interesado en un acercamiento más arcade, tanto a nivel gráfico como jugable."



La huella de *After Burner* es más que evidente para todo aquel que haya echado un vistazo a *Blue Lightning,* pero queríamos profundizar más en la génesis de este clásico de Lynx. "Me uní a Stephen para realizar un shooter aéreo", recuerda Art. "Su idea inicial consistía en un shooter en 1ª persona con la vista fija desde la cabina, pero nadie me lo dijo hasta después de haber creado todos los gráficos para animar un F-16 en 3ª persona. Steve lo comprimió todo para que pudiera encajar en la memoria y siguió adelante con la mecánica en tercera persona. Modelé el avión en 3D y renderizé todos los frames de animación para poder dibujar encima. Afortunadamente, Steve es uno de los pocos ingenieros con los que he trabajado con la visión de un artista. Le dió al coco a conciencia para averiguar cómo rotar y escalar en tercera persona en lugar de en primera, como tenía originalmente en la cabeza. Me gusta pintar paisajes y sentarme en la ventanilla cuando viajo en avión, así que estaba emocionado ante la posibilidad de recrear algo así en un juego." Con el diseño ya terminado, Epyx necesitaba



» [Lynx] *Blue Lightning* desplegaba explosiones realmente vistosas.



» [Lynx] La resolución de la consola obligaba siempre a utilizar un tipo de letra bien generoso.



» [Lynx] Gracias al sistema de passwords era posible retomar el juego en niveles más avanzados.



» [Lynx] *Blue Lightning* nos dejó boquiabiertos en su momento. Scaling en una portátil.

un título, y el responsable de dárselo no fue otro que Chuck Sommervile, una de las personas clave en el desarrollo del proyecto Handy. "Recuerdo bien las reuniones que tuvimos cuando estábamos desarrollando el juego en Epyx...¡De hecho fui yo el que le puso nombre! Le pasé un trozo de papel a RJ Mical con la palabra *Blue Lightning* escrito en él, le encantó y me dijo '¡Ya está! ¡Ya tenemos título!'" Sin duda, Chuck estaba influenciado por la película y la serie de TV de *El Trueno Azul* (*Blue Thunder*), que mostraba a un helicóptero desplegando todo tipo de tecnología en combate, como sucedió en el juego.

Experimentar con un nuevo hardware siempre es emocionante, así que cuando le preguntamos a Art cómo fue trabajar con la Lynx en aquellos primeros momentos, este recuerda vivamente el primer día en el que se enfrentó a aquella potente portátil. "Empecé a trabajar en Epyx en 1988,

"Originalmente iba a desarrollarse con la vista en la cabina, pero cuando me informaron de ello ya había creado el avión en tercera persona"
Art Koch

haciendo juegos para PC y Amiga, mientras RJ Mical y Dave Needle estaban desarrollando la Handy y necesitaban juegos para ella", nos comenta. "Querían juegos nuevos pero también adaptaciones de títulos populares en los que yo había trabajado anteriormente. Más concretamente tuve la fortuna de ser seleccionado para trabajar en el juego que se incluiría junto a la consola y que demostraría todo su potencial." Aquel título era *California Games*, aunque sería



BLUE LIGHTNING 101

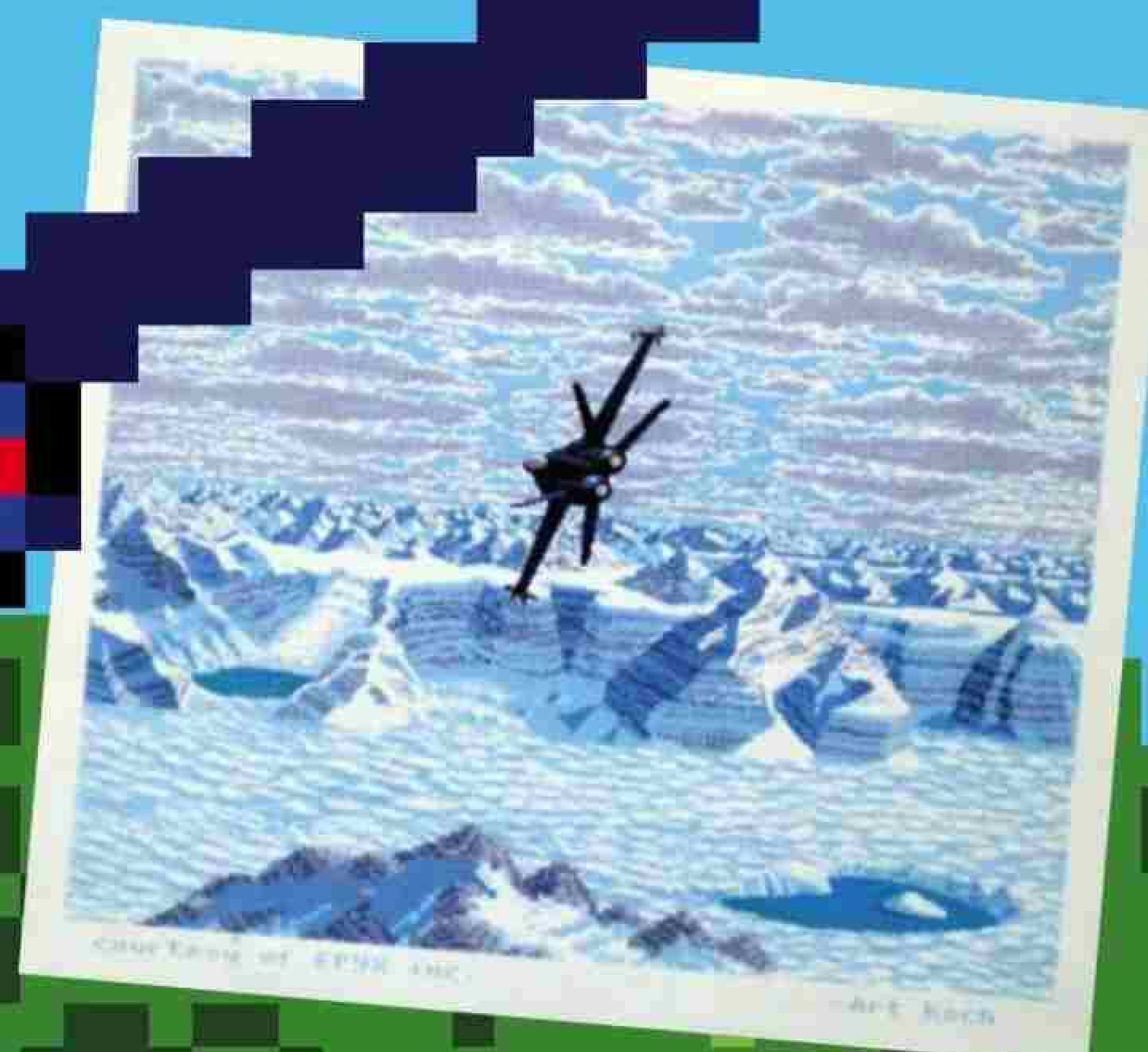
■ Este soberbio juego de lanzamiento era lo más parecido a tener el *After Burner* de Sega entre las palmas de las manos. Presentaba duelos aéreos a cara de perro y un montón de misiones. Una pequeña joya que supo demostrar el poderío gráfico de la portátil de Atari.



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** Atari
» **DESARROLL.:** Epyx
» **LANZAMIENTO:** 1989
» **GÉNERO:** Shoot-'em-up
» **PLATAF.:** Atari Lynx




» Uno de los bocetos que se manejaron durante el desarrollo del juego .



OTROS HITOS

ZARLOR MERCENARY
(EN PANTALLA)
PLATAFORMA: Lynx
AÑO: 1990

CHIP'S CHALLENGE
PLATAFORMA: Varias
AÑO: 1989

ESCAPE FROM MONSTER MANOR
PLATAFORMA: 3DO
AÑO: 1993

▶ *Blue Lightning* el juego que acabaría plasmando sobre la pantalla todo el poderío de la Lynx. *After Burner* era conocido por sus alucinantes técnicas de scaling y esa era justo una de las principales características de la nueva portátil. Hasta entonces el scaling nunca había podido ser recreado en los sistemas domésticos por lo que la posibilidad de ejecutarlo en una portátil dejó atónitos a los diseñadores. Art recuerda la emoción que le produjo trabajar con aquella tecnología: "Para un artista era alucinante poder trabajar con scaling y una paleta que multiplicaba por cuatro los colores que ofrecían los PC de la época", comenta. "¡Nos moríamos por dejar en ridículo la paleta de verdes de la Game Boy! El hecho de encargarnos solo dos del trabajo, un artista y un ingeniero, sin demasiadas interferencias de los productores, nos proporcionó un montón de libertad para hacer el juego que queríamos con la tecnología disponible." Chuck tambien tiene bonitas palabras para aquel hardware: "Uno de mis momentos favoritos fue hacer la secuencia de introdución. Había creado un motor de animación que permitía crear scaling y rotaciones con mucha facilidad. También lo utilizamos para la intro de *Electrocop*, *Slime World*, *Gauntlet 3* y un montón de títulos más."

> **"Hicimos caso omiso a una de las principales advertencias que nos hicieron los diseñadores de la consola"**
> Chuck Sommerville

Pese a contar con un potente hardware, el desarrollo en Lynx no era coser y cantar, ya que la portátil, como cualquier otra máquina, tenía unas limitaciones que provocaron no pocos quebraderos de cabeza a Art. "Crear entornos reales, un avión realista y utilizar texto con tan baja resolución y una paleta limitada de colores fue un desafío," recuerda. "Imaginar cómo se podría combinar el terreno con los sprites de árboles, montañas y objetos, además de la transición de un escenario a otro fue algo muy difícil de visualizar hasta que el programador metiera el arte dentro del juego y ejecutara el código en el hardware. Era complicado pensar en 2.5D y más aún hacerlo funcionar." Chuck nunca se amedrentraba ante las limitaciones y se puso a trabajar con Stephen para encontrar la mejor manera de solventarlas. "Lo más increíble de *Blue Lightning*, para mí y tratándose además de uno de los primeros juegos para Lynx, fue que mientras lo programamos hicimos caso omiso a una de las principales advertencias que nos hicieron los diseñadores del sistema. Dave Needle y RJ Mical nos dijeron que una vez que el juego estuviera en marcha no podríamos acceder a la ROM de nuevo, y eso fue lo que hicimos con



» La *Blue Lighting Demo Card* era una demo injugable creada para que las tiendas pudieran mostrar al público el poderío gráfico de la Lynx.

SACANDO LAS GARRAS

Los juegos que acompañaron a Lynx en aquel mágico 1989



ELECTROCOP

■ Titulado originalmente como *Impossible Mission 3*, Epyx decidió rebautizar el juego tras asumir que su mecánica difería demasiado de la de las anteriores entregas. Este juego, impresionante a nivel técnico, mezclaba diferentes géneros: puzzles, disparos y exploración. Pocos títulos de Lynx han explotado mejor el scaling.



CALIFORNIA GAMES

■ Incluído de regalo en el lanzamiento de Lynx, el clásico de Epyx ya había visitado multitud de plataformas antes de debutar en la consola de Atari. Aunque no incluye todos los eventos de las anteriores versiones, nos cautivó con sus impresionantes efectos de scaling y la posibilidad de jugar a cuatro gracias al cable Comlynx.



GATES OF ZENDOCON

■ Otra obra impresionante a nivel gráfico, *Gates Of Zendocon* fue un proyecto de Peter Engelbrite con el que intentó seguir la estela de otros conocidos matamarcianos, como *Gradius* y *R-Type*. Pese a ofrecer más de 50 niveles y un amplio catálogo de enemigos, acababa resultando bastante repetitivo. Y el armamento era pocho.



CHIP'S CHALLENGE

■ Aunque tardó en aparecer (se perdió el lanzamiento en EE.UU. pero sí llegó a tiempo para el debut de la consola en Europa), *Chip's Challenge* es probablemente el juego más famoso de Lynx. El puzle de Chuck Sommerville acabó siendo adaptado para casi todas las plataformas conocidas. Incluso llegó a Steam el pasado año.



Blue Lightning. Creamos una demo en la que el LED de la Lynx se iluminaría cada vez que accediéramos al cartucho del juego. Empecé a volar con el avión y la luz empezó a encenderse a medida que iba accediendo a los datos de la ROM para generar los escenarios y los sprites. Más tarde recurrí a esta técnica con *Zarlor Mercenary* de una manera aun más agresiva, demostrando que se podía ir mucho más lejos. Le dije a Art: 'No necesitaremos estos gráficos hasta más tarde, asi será mejor almacenarlos para cargarlos cuando fuera necesario'. Art estaba realmente impresionado. Queríamos llevar los efectos 3D de *Blue Lightning* aún más lejos y hacer un juego de tanques de corte poligonal, al estilo de *Battlezone*. Empecé a programarlo para tener una demo que mostrar a Atari, pero no logré hacerla funcionar de la manera que quería, asi que la abandoné. Así es como acabé creando *Chip's Challenge*. Tenía por delante solo un par de semanas para presentar algo a Atari, asi que me puse rápidamente con él."

El producto final fue recibido con entusiasmo por crítica y público. La revista *ST Format* lo puntuó con un 94%, *The Games Machine* y *ST Action* con un 87% y la revista italiana *Player One* lo coronó con un 95%. Además de por sus espectaculares gráficos, *Blue Lightning* recibió grades alabanzas por introducir nuevos elementos a la fórmula de 'destruye-todo-lo-que-vuela' de *After Burner*. Epyx incorporó misiones que implicaban destruir objetivos en tierra, atravesar montañas e incluso ejercer de mensajero, transportando importantes documentos. ¿Llegaron a dejarse algo en el tintero? Art tenía ambiciones aún mayores para el juego: "Debido a las limitaciones de memoria tuvimos que recortar muchos elementos del escenario para que todo se moviera bien sin que pareciera repetitivo. Diseñamos un mundo mucho más grande que el que mostró la Lynx. Diez años más tarde, cuando diseñé los escenarios de *Soviet Strike*, ya no tuve que repetir elementos y fui totalmente libre para incluir texturas basadas en algunas fotos aéreas que tomé, lo que otorgó al juego un aspecto mucho más natural." Para acabar, preguntamos a Art si está orgulloso de que el juego siga recibiendo tantas alabanzas. "Por supuesto", exclama. "Hasta hace poco no fui consciente de que tanta gente lo recordara" Fue un juego en el que tuve mucha libertad artística, y en el que pude trabajar en cada aspecto, dado que era el único artista del proyecto. He trabajado en muchos juegos en los que no he estado tan limitado a nivel técnico pero en pocos he podido dejar tanta huella. ✱



» [Atari Lynx] La última misión incluía edificios aliados sobre los que no debíamos disparar.

» [Atari Lynx] En los últimos niveles debíamos esquivar misiles enemigos.



» [Atari Lynx] Algunas misiones tenían como objetivos navíos.



» [Atari Lynx] En 1989 se nos caía la baba viendo aquellas montañas.

LOS RAYOS NO CAEN DOS VECES

Atari acabó dilapidando una gran licencia con una horrenda secuela para Jaguar.

Cuando Atari estaba ocupada desarrollando Jaguar, su nueva consola de 64-bit, echaron la vista atrás en el amplio catálogo de la compañía en pos de títulos que pudieran dar el campanazo en el nuevo hardware. Uno de los numerosos juegos de Lynx sobre los que echaron el ojo, junto a *Checkered Flag* y *Gates Of Zendocon* (*Crescen Galaxy* iba a ser inicialmente su secuela), fue, por supuest *Blue Lightning*. Atari quería lanzar una continuación para el Jaguar CD, con la esperanza de causar la misma conmoción que con el original y convertir la unidad CD-ROM en un periférico deseado por los jugadores. Sucedió todo lo contrario y el público no recibió la secuela con los brazos abiertos, precisamente.

El proyecto cayó en las manos de Attention To Detail, quienes habían programado previamente el galardonado *CyberMorph*. Preguntamos a Fred Gill, copropietario de ATD, las razones del fracaso. "ATD había crecido, quizás demasiado, y no supimos gestionar demasiado bien al equipo que firmo el juego," nos comenta. "Subestimamos por completo la cantidad de trabajo que iba a suponer un juego como *Blue Lightning*, y no creo que llegásemos a comprender bien su mecánica cuando empezamos a recrearlo en la Jaguar. Recuerdo que comprimir los gráficos fue un auténtico tormento, y dilapidamos un montón de espacio. No logramos darle la calidad que queríamos, y estoy seguro de que la unidad CD fue un añadido de última hora al proyecto, lo que empeoró aun más los problemas en el desarrollo". Kristi Louise Herd formaba parte del equipo responsable del juego, y no conserva gratos recuerdos de él. "Fue absolutamente horrible", comenta. "Creo que *Blue Lightning* ha sido el juego que más dolores de cabeza me ha provocado en toda mi carrera. En ATD tuvieron la ocurrencia de escanear todos los escenarios y producir modelos 3D para los sprites, lo que era una idea bastante absurda. Aquello simplemente no funcionaba, y me provocó auténticos quebraderos de cabeza. Acabé harta no solo del juego sino también de la compañía. Los modelos tenían un aspecto estupendo, pero los escenarios escaneados eran horribles. Al final se utilizó una mezcla de escenarios escaneados y dibujados. No tardé demasiado en dejar la compañía."





Viaje hacia el país de los videojuegos

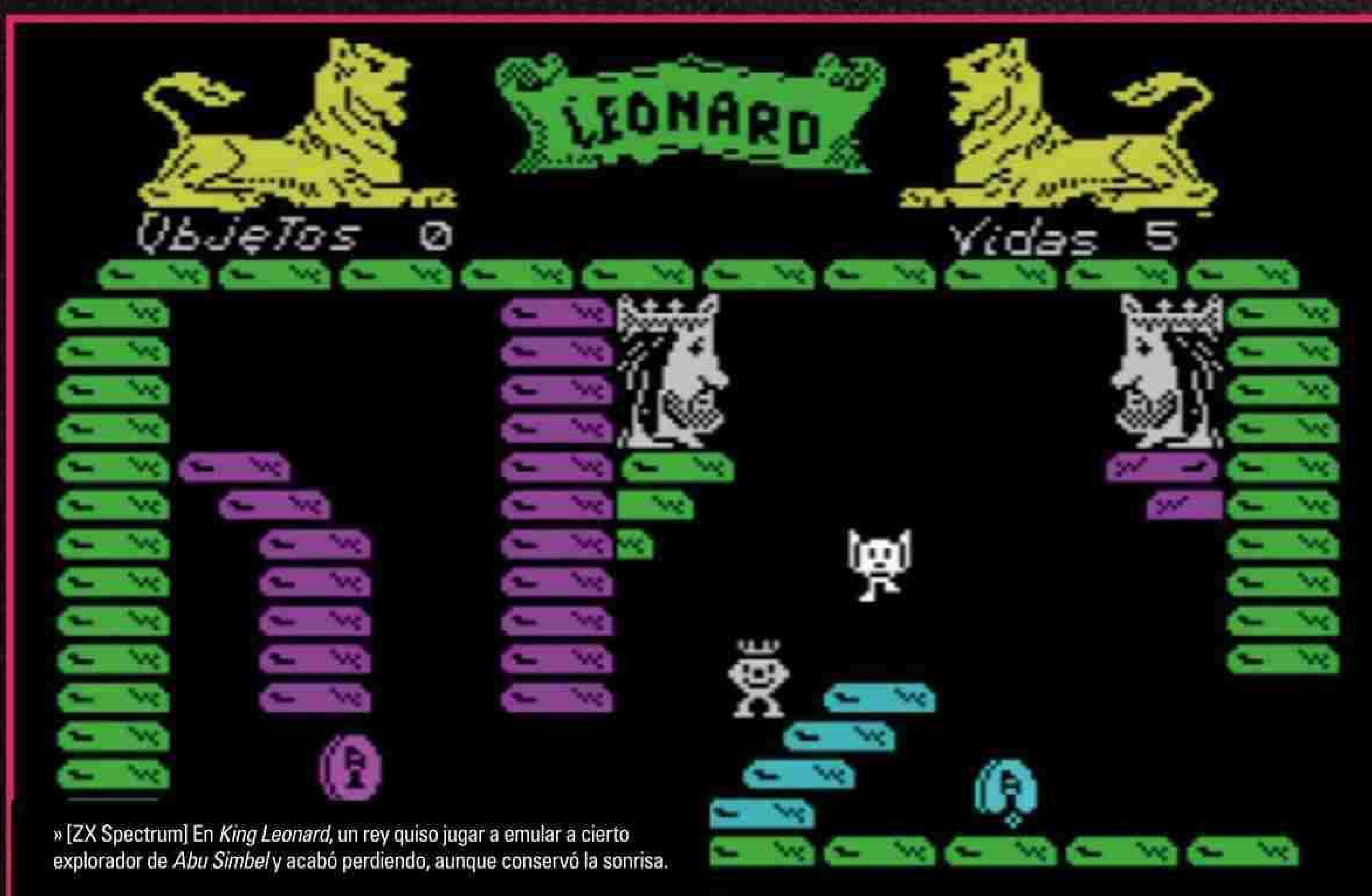
Arcadia

A finales de los 70 un joven torrelaveguense comenzaba a interesarse en la programación. José Miguel Sáiz tuvo su primer contacto con el BASIC a través de una calculadora en cuyo display podía verse únicamente una línea de código, siendo necesario imprimir el programa en un rodillo de papel. Quién iba a decirle que, años después, formaría parte de la denominada Edad de Oro del software español.

Por Jesús Relinque "Pedja"

"Después del servicio militar, -relata Sáiz- y dando unas clases particulares, pude adquirir el primer ZX Spectrum de 48K. Esta fue la máquina que, bajo mi punto de vista, revolucionó y democratizó la informática en España. Hay que tener en cuenta que, en aquella época, lo único que veíamos la gente común eran tiendas en cuyo rótulo se escribía IBM y que nos suponían todo un misterio de puertas para dentro". De este modo, Sáiz se juntó con su compañero y amigo José Carrera para trastear de arriba a abajo el ensamblador del Z80 y dar a luz su primer juego: *King Leonard*.

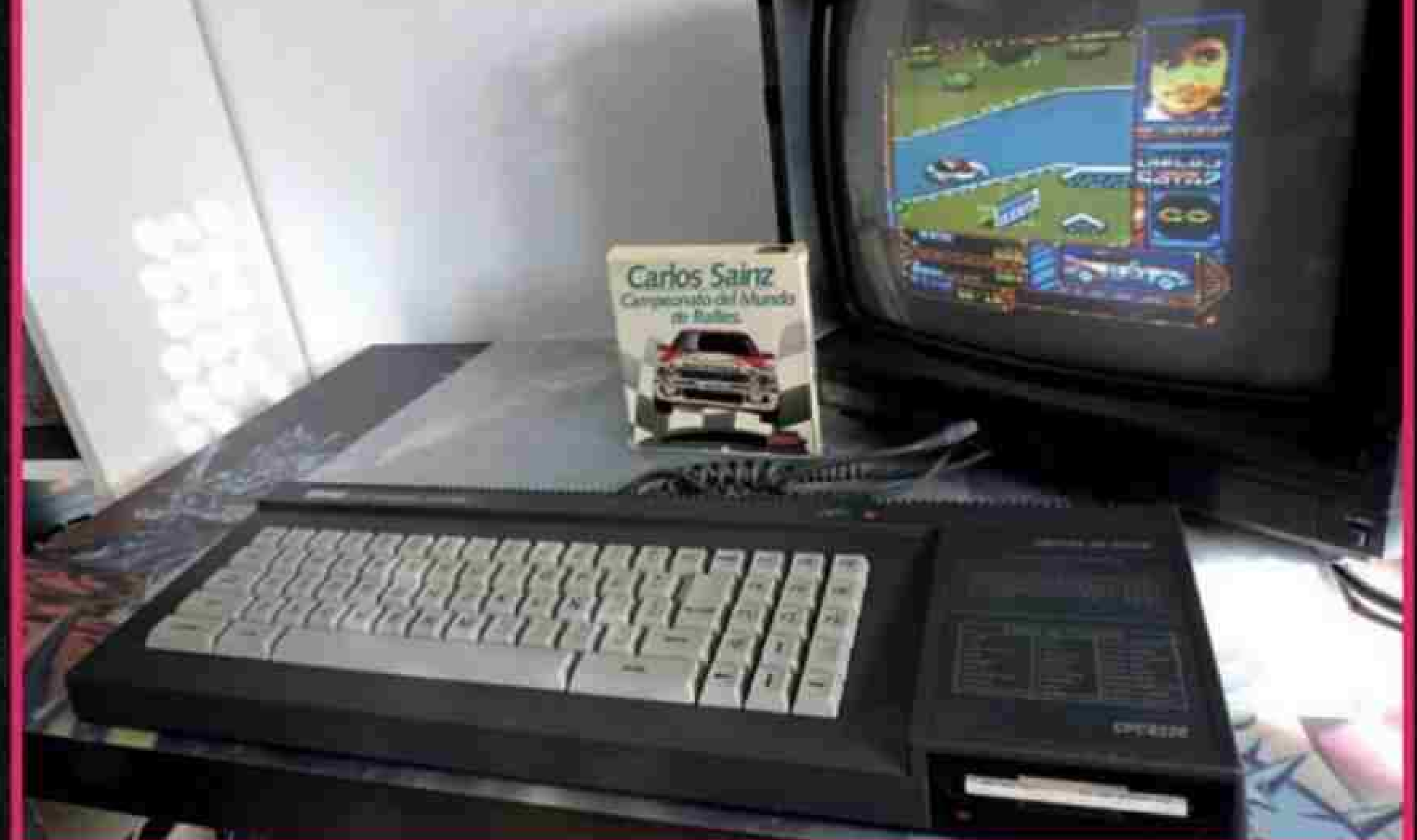
Para su bautismo de fuego, Sáiz y Carrera siguieron a rajatabla la fórmula mágica que tantos otros abrazarían a la hora de iniciarse en el desarrollo de videojuegos: copiar *Abu Simbel Profanation*, el mítico plataformas de Víctor Ruiz. "*Abu Simbel* fue un juego muy practicado y disfrutado por nosotros mismos. Nos sirvió como referencia y como reto para saber si éramos capaces de hacer aquello que veíamos y, si llegaba



» [ZX Spectrum] En *King Leonard*, un rey quiso jugar a emular a cierto explorador de *Abu Simbel* y acabó perdiendo, aunque conservó la sonrisa.



» [CPC] Algún día seremos conscientes del terrible influjo que ejercían los videojuegos españoles en los deportistas que los patrocinaban…



» El piloto madrileño prestó sus valiosos consejos para que Arcadia culminara este gran simulador.

el caso, ver si conseguíamos mejorarlo. En realidad, no hicimos *King Leonard* para vender, sino para aprender", narra Sáiz. *King Leonard*, protagonizado por una especie de antepasado noble de Johny Jones, se quedó muy lejos de la milimétrica jugabilidad que ofrecía el juego de Dinamic, pero lo cierto es que Sáiz y Carrera cumplieron su didáctico objetivo con creces. En 1986, tras escoger Ganimedes como denominación cósmica para la compañía, ambos grabaron numerosas partidas en cámara de vídeo en pos de enviarlas a un puñado de distribuidores localizados a través de las páginas de Microhobby. Finalmente, la ópera prima de los cántabros llegaría a los grandes almacenes de la mano de la sucursal española de Mind Games.

Fue a partir de entonces cuando la sociedad cántabra comenzó a hacer ruido. Para ello, reclutaron a un tercer miembro -Manuel Rosas- y buscaron nuevo nombre para el grupo. "Nos apetecía dar un nuevo aire al asunto -relata Sáiz-, así que escogimos algo mucho más sugerente: Arcadia Software, algo así como el país del videojuego. Después, por medio de Carrera nos enteramos que Fernando Rada, de Zigurat, solía pasar unos días de vacaciones en Cantabria. Localizamos el apartamento, fuimos a verle y le comentamos que teníamos muchas ilusiones, ganas y proyectos. Fernando nos recibió de una forma fabulosa, brindándonos todo su apoyo". Con un apretón de manos comenzó una fructífera relación que se extendería hasta finales de los ochenta.

LOS FRUTOS DE ARCADIA

En 1988, Zigurat lanza al mercado el primer producto elaborado por Arcadia: *Arkos*, un juego de contexto mitológico en el que debíamos rezar a la plantilla del olimpo al completo para lograr sobrevivir a sus tres infernales niveles. Pantallazo a pantallazo, un héroe atlante se limitaba a correr y disparar sin ton ni son mientras los enemigos lo asolaban por todos los flancos. Al recordar este título, Sáiz reconoce abiertamente que no era un juego excesivamente accesible: "*Arkos* causó polémica por el nivel de dificultad. A muchos les gustaban los retos y acabaron cogiéndole el tranquillo, pero otros muchos terminaron desesperando. Después de esa época, los juegos en general fueron tendiendo paulatinamente a ser más 'suaves'. Aun así, y a pesar de no ser muy original, tenía algunos detalles no muy usuales, como techos que bajaban amenazantes y momentos de invisibilidad del personaje. Además, combinaba desplazamiento por el suelo y por el aire". En efecto, en la segunda fase se le ofrecía la oportunidad al jugador de pilotar un imponente pajarraco, aunque pocos llegaron a ver dicho nivel.

Si de algo puede presumir la obra lúdica de Arcadia es de una marcada evolución, patente con cada nuevo juego que programaban. Sin ir más lejos, el siguiente juego que salió de la factoría montañesa está considerado como uno de los mejores títulos españoles de la época. *El Poder Oscuro* -que llegó al mercado meses después de que lo hiciera *Arkos*- fue acogido con los brazos abiertos por crítica y público, haciéndose un hueco en diversos periódicos y televisiones locales de Cantabria. Sáiz nos envió un valioso documento en el que podía verse un fragmento del programa emitido por Telecantabria en 1989, donde un señor serio con traje, corbata y barba poblada anunciaba que dos jóvenes chavales de la región habían inventado "un juego que se destruye a sí mismo". Una frase tan inquietante como demoledora.

"La idea surgió porque Mazinger Z había sido una especie de héroe de la niñez para muchos, y sabíamos que todos los que rondaban la veintena recordaban los dibujos animados de aquel robot con cierto cariño y nostalgia, como nosotros", recuerda Sáiz acerca de *El Poder Oscuro*. En este caso, se reunieron varios elementos que llamaban la atención, desde el imponente robot hasta la mecánica de matrioskas implementada en los tres personajes que protagonizaban el juego. Así, el gigantesco ente de latón almacenaba una nave espacial que se desacoplaba de su matriz y que, a su vez, permitía liberar al piloto para que lo controlásemos directamente. La idea era ▶


» Los componentes de Arcadia fueron protagonistas de un programa emitido por Telecantabria a finales de los 80.

que cada uno de los componentes del equipo utilizase sus armas para limpiar un camino plagado de enemigos y barreras. Pero el verdadero aliciente del juego no tenía forma. Lenta, pero inexorablemente, la oscuridad iba tragándose el planeta, convirtiendo este shoot'em-up en una infartante carrera contra el tiempo.

El siguiente capítulo de esta historia nos lleva hasta el pueblo sevillano de Cantillana, la tierra del bandolero Andrés López, que inspiró la ficción televisiva *Curro Jiménez*. La mítica serie, protagonizada por Sancho Gracia y sus eternas patillas, provocó que los integrantes de Arcadia se echaran al monte en 1989 y regresaran con *Curro Jiménez* al arquetipo de juego que ya habían tocado en sus anteriores títulos, añadiendo para la ocasión elementos adicionales como el scroll de pantalla. "Consideramos una buena idea hacer un juego de un personaje tan conocido -relata Sáiz- Por otro lado, como creíamos que ya estaba muy visto lo de andar y saltar, nos decidimos por el caballo y el viaje en globo, dos ingredientes que le darían un poco de 'chispa'. Recuerdo a José Carrera pasándose horas y horas delante de los gráficos del caballo para que aquello pareciese un movimiento real. Hay que tener en cuenta que no había vídeo con pausa de imagen para ver los movimientos, y que con tres o cuatro posturas aquello debía simular a un caballo corriendo. Después de tiempo y paciencia, el juego fue tomando forma hasta su resultado final. Durante las pruebas del juego recuerdo que nos divertimos mucho, era adictivo porque te dejaba avanzar bastante, pero no era sencillo llegar al final".

¡TRATA DE ARRANCARLO, POR DIOS!

Con el lanzamiento de *Carlos Sainz* en 1990, Sáiz, Carrera y Rosas se desmarcaron por completo de los mecanismos lúdicos que habían seguido hasta ese momento, firmando un simulador bastante apañado en el que tenían cabida varios tipos de escenarios, rondas de clasificación, tablas de puntuación y ajustes mecánicos. José Miguel Sáiz asegura que tanto el piloto madrileño como su inseparable Luis Moya les prestaron apoyo en todo momento.

"Pretendíamos que fuera jugable pero que, a la vez, la elección adecuada de neumáticos, las condiciones y la velocidad fueran elementos que modificasen la conducción y la estabilidad del vehículo. Al final lo presentamos en la Toyota, en Madrid, con la presencia de Carlos Sainz y algunos medios de comunicación. Siempre hemos agradecido la presencia de Carlos que llegó incluso a participar dándole a la tecla y echando una partidita, así como firmando para los presentes algunas carátulas", comenta Sáiz.

La salida al mercado del título desencadenó dos sucesos relevantes. El primero, un gafe de bíblicas proporciones que asoló al piloto durante su trayectoria deportiva, incluyendo la mítica frase de Moya a 500 metros de la meta mientras trataban desesperadamente de volver a arrancar el motor. El segundo suceso, más agradable de recordar, se denominó *World Rally*, un pedazo de máquina recreativa de 1993 con el sello de Gaelco, cuya programación corrió a cuenta de Fernando Rada y los hermanos Jorge y Carlos Granados, que a buen seguro tomaron como referente el trabajo realizado por Arcadia con *Carlos Sainz*.

UN FINAL DIABÓLICO

La compañía cántabra volvió a apostar por el cambio para encarar las postrimerías de su aventura en el mundillo del videojuego. "El cambio de Arcadia a Anjana Soft se produjo por motivos estrictamente comerciales -recuerda Sáiz-, ya que los componentes éramos los mismos. Por aquel entonces, Dinamic Software era una compañía muy fuerte y tenía la capacidad de exportar, por

MICROPANORAMA - MICROPANORAMA

AFFAIRE U.S.GOLD - DINAMIC



Parece que a U.S.Gold no le ha caído demasiado bien el descubrir el excesivo parecido de la primera parte de uno de los últimos lanzamientos de Dinamic, Satán, con su programa Black Tiger, conversión de la máquina arcade realizada bajo licencia de Capcom.

Según nos comentó uno de los directivos de U.S.Gold, la gran similitud existente entre ambos programas, tanto a nivel gráfico como de desarrollo, no puede ser puramente casual, por lo que pondrán esta circunstancia en conocimiento de Capcom, propietaria de los derechos sobre Black Tiger.

Al parecer, en España no podrán tomar ningún tipo de medida legal, pero su intención a priori será la de tratar de impedir la comercialización de Satán en otros países.

Dinamic ha manifestado al respecto que efectivamente el juego está ligeramente inspirado en la máquina, pero que en ningún caso trata de ser una copia de la misma. Además aluden que el parecido tan sólo existe en la primera fase (recordemos que Satán consta de dos cargas completamente diferentes) y que, por otra parte, desconocían por completo el hecho de que ninguna compañía fuera a realizar una conversión de la máquina arcade de Capcom.

Por el momento este incidente es puramente verbal y U.S.Gold no ha llevado a cabo ninguna acción definitiva al respecto. Esperaremos a ver el desa[...] de los acontecimientos.

» Extracto del número 197 de la revista Microhobby en el que aparece la noticia de la polémica Dinamic - U.S. Gold.

Emular a Carlos Sainz

Tres torrelaveguenses han creado el video-juego 'Carlos Sainz', basado en las carreras del campeón mundial de rallies / El propio piloto colaboró con los inventores del juego



Jugar a [...] campeó[n] mund[...]





» [CPC] El intrépido bandolero cabalga por la Serranía de Ronda. Un auténtico héroe patrio.



» [ZX Spectrum] Más allá de la polémica suscitada, *Satan* era rápido, ágil e incisivo. Todo un juegazo.


» Dinamic distribuyó una serie de ediciones en caja grande para títulos como *Satan*, con ilustración del gran Luis Royo.



» [CPC] La terrible oscuridad se ha tragado ya media pantalla. Se trata de uno de los enemigos más originales de la historia.



» [ZX Spectrum] Los atlantes eran guerreros valientes, aunque el prota de *Arkos* se lleva la palma. Juego difícil donde los haya.

lo que decidimos probar con un trabajo para esa empresa". Sin embargo, y a tenor de las impresiones del desarrollador cántabro, no era oro todo lo que parecía relucir en la mansión de los Ruiz. "En Dinamic había grandes programadores, y su diseñador, Snatcho, realizaba unos trabajos excelentes y muy cuidados. La relación con alguno de los programadores fue buena, pero la relación comercial con la empresa, por decirlo de alguna forma, defraudó bastante nuestras expectativas, por lo que decidimos darla por finalizada".

Con todo, el producto de dicha relación no dejó indiferente a nadie. *Satan*, lanzado al mercado español en las navidades de 1989 -curiosamente, unos meses antes que *Carlos Sainz*-, simbolizó el regreso al terreno en el que mejor se movían los cántabros: saltar, correr y disparar. Bastaban unos pocos segundos de juego para relacionarlo inequívocamente con *Black Tiger*, el arcade de Capcom. Elementos como el diseño de los enemigos, la disposición de las plataformas flotantes o los movimientos del personaje protagonista emparentaban de forma inequívoca a *Satan* con la recreativa japonesa.

Al ser preguntado por tales similitudes entre ambos títulos, Sáiz explica su punto de vista comparándolo con juegos contemporáneos. "Cuando lo realizamos, no nos fijamos especialmente en ningún juego; es probable que tuviese semejanzas con juegos de la época por el tipo de scroll y mapeado, que empezó a utilizarse en muchos títulos. Ya no se pasaba de pantalla a pantalla, sino que todo el fondo se iba moviendo, y esto lo empezaron a aplicar muchos programadores. *Satan* no tenía una idea tan original como *El Poder Oscuro*, lo que facilitaba que se le identificase con otros títulos del momento".

Lo cierto es que el videojuego de Anjana Soft generó controversia. Llegaron a circular rumores de que U.S. Gold -la compañía británica encargada de la conversión de *Black Tiger* a ordenadores de 8 y 16 bits- amenazó con impedir que Dinamic exportase *Satan* a tierras británicas. Sáiz comenta al respecto que "ya estábamos un poco desconectados de los videojuegos y no recibimos noticia de tal polémica". Finalmente, la sangre no llegó al río y *Satan* se puso a la venta en Reino Unido, cosechando buenas críticas por parte de revistas inglesas como *Crash Magazine* y *Your Sinclair*. Al fin y al cabo, la segunda carga del juego era totalmente distinta a la primera, la cual, por otro lado, estaba tan bien realizada que superaba de largo a la conversión oficial de *Black Tiger*.

ARCADIA, TREINTA AÑOS DESPUÉS

Tras *Carlos Sainz* y *Satan*, el periplo de Sáiz, Carrera y Rosas por el país de los videojuegos tocaba a su fin. "Después de muchas dudas -relata Sáiz-, los quehaceres familiares y laborales nos hicieron ver que no podíamos dedicar el tiempo necesario que requerían los videojuegos. Recuerdo irme a dormir pensando y soñando con códigos de programación. Todos los miembros del equipo teníamos otros trabajos y ocupaciones que nos hicieron despegarnos de un mundo fascinante que nos dio mucho trabajo y, a la vez, muchas satisfacciones".

Treinta años después de programar su primer juego, Sáiz se sorprende de que existan chavales que sigan interesándose en títulos como los que llegó a inventar junto con sus compañeros en los ochenta. "Hay algo en aquellos videojuegos que todavía atrae a la gente, y aunque no sé muy bien qué es, lo celebro profundamente". Es curioso: a nosotros nos suele pasar lo mismo. Celebrémoslo.

EL PIONERO ARCADE

Entrevista a Yu Suzuki

No hay muchos diseñadores que puedan decir que lo hayan hecho todo, pero Yu Suzuki bien podría. Nos hemos reunido con él para ponernos al día y ver qué tiene entre manos para el futuro.



» [SG-1000] El primer juego de Suzuki, *Champion Boxing*, se desarrolló para el hardware más bien pobre de SG-1000.



» [Arcade] La mayoría de juegos de Suzuki eran una simulación de algo, pero *Space Harrier* era pura fantasía.



Es difícil imaginarse los videojuegos sin Yu Suzuki. Sería un mundo en el que *Hang-On* no habría creado los arcades de coches, donde *Virtua Fighter* no hubiera introducido y en el que *Shenmue* no hubiera revivido los QTE. Hay una razón por la cual es una de las cabezas creativas más reconocidas en el mundillo, y uno de los hombres clave en la dominación arcade de Sega. Pero cuando preguntamos a Suzuki sobre cuándo se dio cuenta de que quería desarrollar videojuegos, su respuesta nos flipa:"Tras unirme a Sega."

Suzuki quiso ser un profesor de escuela mientras crecía, pero todo eso cambió al descubrir los ordenadores. "Mi primer ordenador fue un Z8. Tras eso, me compré un NEC PC-8000". Esa máquina era un hardware sorprendentemente capaz para los videojuegos, pero no llevó a Suzuki a su eventual puesto – simplemente le gustaba trabajar con ordenadores. "Estaba buscando un trabajo como ingeniero de sistemas, y cuando tuve que buscar trabajo en una empresa de ordenadores, pensé que debía intentarlo con una grande, y por eso elegí Sega. Cuando me entrevisté con Sega, encontré la compañía muy interesante, así que decidí quedarme allí."

Por fortuna, a pesar de quedarse con el trabajo casi sin quererlo, Suzuki aceptó la circunstancia encantado. Tras escribir *Champion Boxing* para una placa arcade de muy poca potencia, la siempre olvidada SG-1000 de Sega, pronto pudo ponerse a jugar con juegos de gran presupuesto y hardware a la última. "Estaba buscando algo nuevo, y un desafío con el que me pudiera obsesionar por completo. No era solo muy divertido, sino que también me hizo sentir tremendamente realizado".

Fue en este momento que Suzuki lanzó sus primeros grandes éxitos, un quinteto de juegos arcades con efecto 3D que había conseguido usando la tecnología 'Super Scaler'. Suzuki había afectado al diseño de la placa en sí: "Super Scaler era un término que se usaba para procesamiento de hardware, pero puesto que había pedido que la placa de Sega lanzada en el momento tuviera varias CPUs ▶



“Cuando tuve que buscar trabajo en una empresa de ordenadores, pensé que debía intentarlo con una grande, y por eso elegí Sega”
Yu Suzuki

YU SUZUKI EN CIFRAS

Algunos de los números que resumen la carrera del autor

45

■ Los juegos en los que Yu Suzuki ha trabajado como productor o director durante sus 20 años en Sega

32KB ■ Tamaño del primer arcade de peleas de Yu Suzuki, *Champion Boxing*

1 ■ Los juegos en los que Yu Suzuki ha trabajado como productor o director después de dejar Sega...

1 de 100

■ El número de programadores que Yu Suzuki decía que podían sacar el máximo rendimiento a Sega Saturn

47.000.000$

■ La cifra más baja atribuida a los costes de producción de *Shenmue*

164MB ■ Tamaño de su último juego de peleas, *Virtua Fighter Evolution.*

6.333.295$

■ La cantidad de dinero que los fans han puesto para el desarrollo del esperadísimo *Shenmue III*

▶ y compatibilidad con DSP, era necesario un multiprocesador que pudiera usarse con efectividad en el hardware", explica Suzuki.

Hang-On fue el primero de los cinco al lanzarse en 1985. Su diseño fue algo secundario debido al innovador control de motocicleta de su cabina, que tenía que inclinarse para poder girar. A este juego lo siguió *Space Harrier*, el shoot-'em-up de fantasía. En 1986, llegó *OutRun*, el icónico juego de carreras con un Ferrari, y luego *After Burner*, un juego inspirado en *Top Gun* y lanzado en 1987. Finalmente, *Power Drift* llegó en 1988, desafiando a los jugadores con niveles ondulantes.

"No sé de cuál estoy más orgulloso, pero recuerdo *Power Drift* como uno de los juegos que usó el multiprocesador. Tras ello, si incluyo el hardware, divido los juegos de Model 1 y de Model 2, como *Virtua Fighter*, que también usaba el multiprocesador." Si parece que Suzuki empieza a dar saltos en el tiempo, es porque empezó a pasar más tiempo como productor tras el lanzamiento de *Power Drift*, vigilando varios proyectos en el departamente AM2 de Sega. Su trabajo de dirección se redujo en consecuencia, aunque consiguió hacer *G-LOC: Air Battle* y *Strike Fighter* antes de empezar a trabajar con el hardware 3D.

V*irtua Racing* no fue el primer juego de coches poligonal, pero *Virtua Fighter* sí fue el primer juego de lucha en usar gráficos 3D. Eso tuvo que ser un gran reto, ¿verdad? "No había nada que pareciera realmente difícil, pero aparecieron tres grandes problemas a superar", arranca Suzuki. "Lo primero de todo, puesto que se incluía movimientos corporales y detección de colisiones, la cantidad de cálculos 3D era inmensa, por lo que había que pensar una manera de conseguir el hardware más rápido para optimizar mejor."

"En segundo lugar, este fue el primer juego en el que se usó diseño de movimiento, y el equipo no sabía si era cosa de programación o de arte". Hemos escuchado historias similares sobre los primeros días del 3D, con programadores diseñando animaciones en joysticks y tal. "Como nadie tenía experiencia en esto, tuvimos que tirar de ensayo y error para encontrar una fórmula adecuada." Esto es algo corriente en otras historias de desarrollo, pero lo siguiente que nos contó nos dejó alucinados.

"El tercer problema era que nadie tenía experiencia en diseño 3D y no podíamos usar texturas, por lo que no quedaba más remedio que confiar en los movimientos del juego para llamar la atención del jugador. La persona a la que convencí para ejercer de diseñador de movimientos no tenía experiencia en artes marciales, por lo que los movimientos no parecían realistas. En ese momento, cogí a todos los diseñadores y los hice dar clases de artes marciales, prohibiendo que trabajaran en el juego." Pensábamos que estaba de coña, pero no. En absoluto. Madre mía. "Establecí un proceso por el cual solo los que consiguieron una comprensión básica de los movimientos, los puñetazos y las patadas podían volver a trabajar a sus mesas." No es la historia más rara que hemos escuchado sobre Yu Suzuki, así que nos tiramos a la piscina y tratamos de verificar otra que habíamos escuchado en el pasado. ¿Era cierta? "¿De qué estás hablando ahora mismo? Seguro que casi todo es cierto", responde haciéndose un poco el loco.

Virtua Fighter tuvo mucho éxito en los arcades, particularmente en Japón, y las secuelas fueron la gran preocupación de Suzuki durante el resto de los años 90. Aunque siguió trabajando como productor en otros arcades, el siguiente trabajo de director de Suzuki sería un juego de consola, el mítico RPG *Shenmue*. Al principio, iba a ser un proyecto de Saturn, y un spin-off del mismísimo *Virtua Fighter*, pero la ambición del proyecto pronto empezó a darle entidad por sí mismo. Suzuki lo expone: "Durante nuestro trabajo con Saturn, la Dreamcast se había vuelto una realidad, y estaban buscando por un gran juego que pudiera dar presencia a la consola. Como los RPG eran muy populares y demandados por entonces, basándome en las conclusiones de mi investigación, decidí que sería beneficioso dar el salto a Dreamcast."

Dar el salto a la nueva plataforma otorgaba nuevos beneficios. La estructura de mundo abierto se beneficiaba del poder de la máquina, así como el apartado gráfico, pero había un montón de trabajo hecho para Saturn y tenía que reconvertirse a Dreamcast. Esto alargó el proyecto en el tiempo, eso sin hablar de la mano de obra necesaria. "El número de gente trabajando para el proyecto de *Shenmue* fluctuaba según el momento, pero creo que llegamos a ser 300. Fue un proyecto grande, y uno de los grandes retos era gestionar gente"

El tamaño del proyecto tras *Shenmue* es difícil de comprender hasta que te das cuenta de cuántos detalles hay en cada aspecto del mismo: "Durante *Shenmue*, tuvimos un problema en el Warehouse District que hacía desaparecer a todo el mundo. Todos los personajes de *Shenmue* tenían los datos y la IA de sus vidas configuradas, por lo que el aviso de que todos habían desaparecido de aquel lugar era algo gordo", explica

> "No había nada que me pareciera realmente difícil, pero aparecieron tres grandes problemas"
> Yu Suzuki

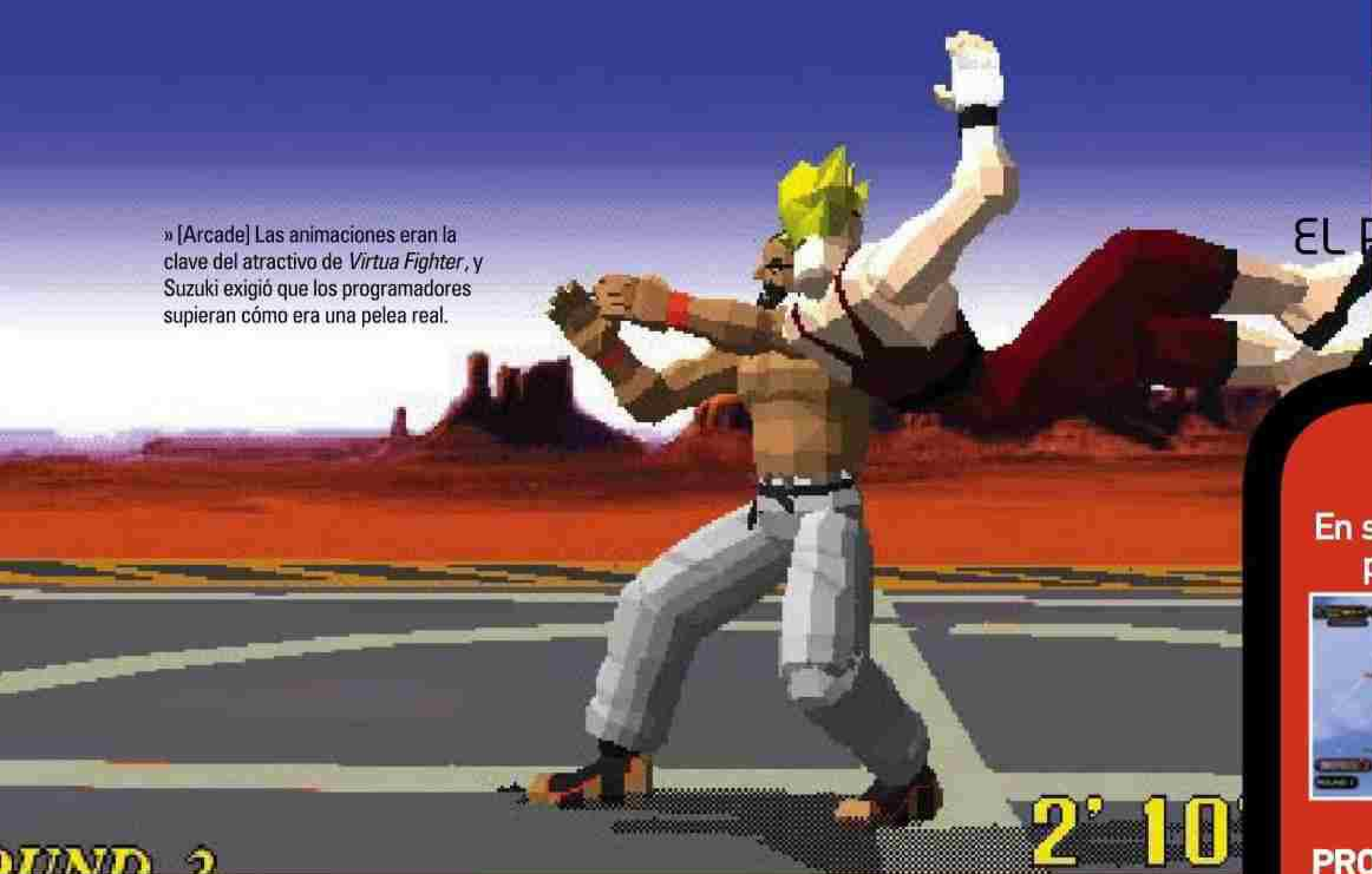


» [Arcade] *OutRun* nació de un viaje, y eso sin hablar del amor de Suzuki por los Ferrari


» [Arcade] Suzuki siempre trabajaba en 3D, y *Power Drift* fue una conclusión lógica de su trabajo con la conducción y los sprites.



» [Dreamcast] *Shenmue* era muy rico en detalles e inmersivo, pero también lento. No podemos negar su influencia en futuros juegos, sin embargo.



» [Arcade] Las animaciones eran la clave del atractivo de *Virtua Fighter*, y Suzuki exigió que los programadores supieran cómo era una pelea real.

UN FINAL ALGO LOCO

En sus últimos años en Sega, Suzuki empezó a tener problemas para lanzar sus juegos. Aquí tenéis tres notables fracasos



PROPELLER ARENA

AÑO: 2001
PLATAF.: Dreamcast

■ Suzuki produjo este juego de combate, planificado como uno de los últimos lanzamientos para Dreamcast. El juego estaba muy avanzado, tenía juego online y lucía muy bien, pero fue cancelado tras los ataques en el World Trade Center por el uso de combates aéreos.



SHENMUE ONLINE

AÑO: 2004
PLATAFORMA: PC

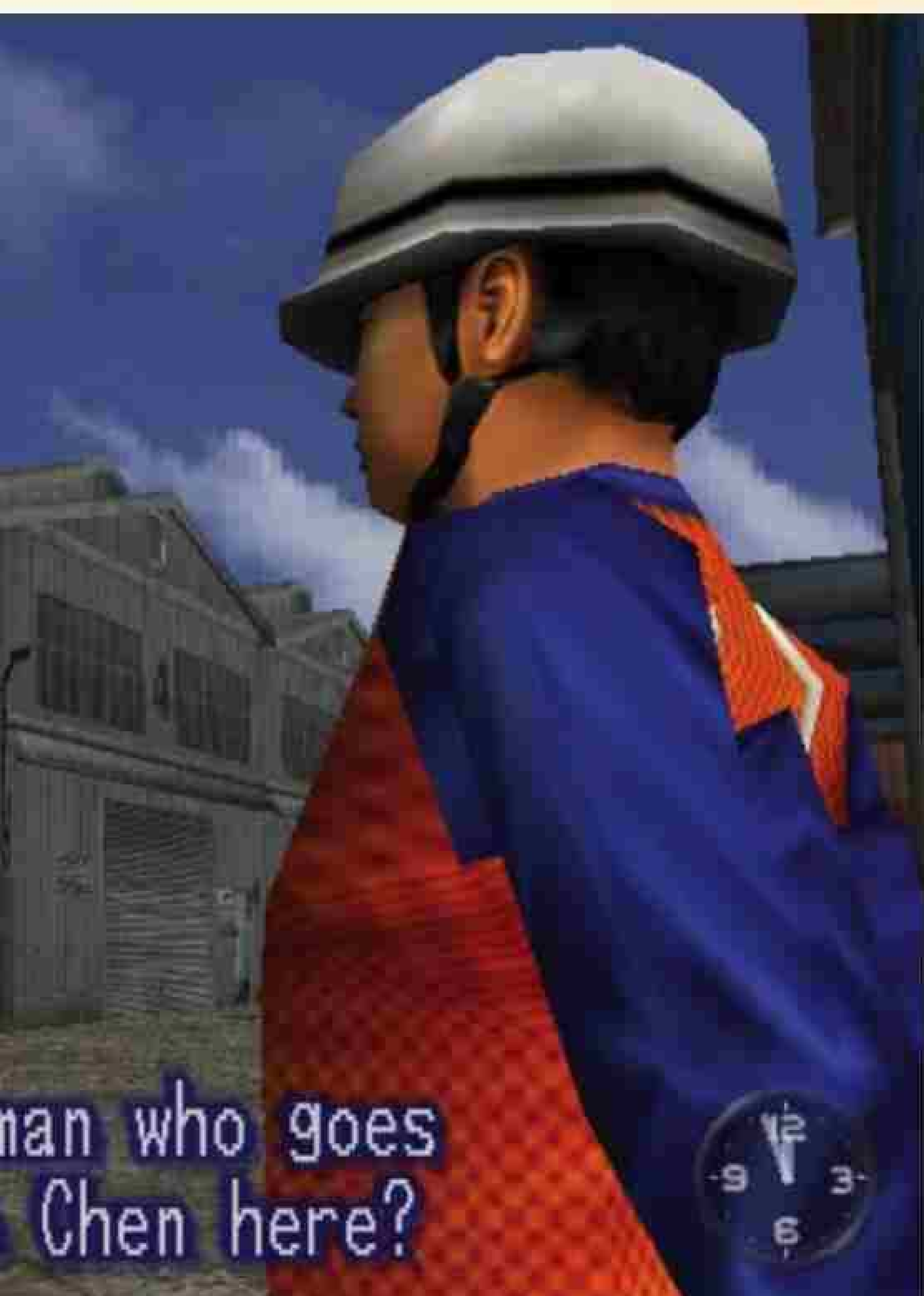
■ Esta producción a medias con JC Entertainment era un intento de triunfar en el mercado de los MMORPG, que era fuerte en Asia. Sin embargo, la producción estuvo llena de problemas, desde el abandono de JC Entertainment en 2005 a la pobre recepción de los fans que hizo que lo cancelaran.



PSY-PHI

AÑO: 2005
PLATAFORMA: Arcade

■ *Psy-Phi* fue uno de los primeros juegos anunciados para la placa Lindbergh de Sega y el primer arcade de Suzuki tras dejar AM2. El juego permitía a los jugadores luchar usando controles táctiles, pero Sega no lo lanzó debido a sus serias dudas con respecto a la tecnología de las pantallas táctiles que usaba.



Suzuki. Entendamos esto: todos los malditos personajes del juego, desde los importantes hasta los secundarios que no importan nada, tenían una rutina en el juego. Gracias a Suzuki y su equipo, solucionaron esto fácilmente: "Tras un rato, otro aviso decía que estaban en una tienda. Y efectivamente, había una masa de gente acumulándose en los laterales porque no podía entrar. Acabamos agrandando la entrada de la tienda y las puertas automáticas para que los personajes pudieran entrar y salir libremente." Desde luego, una solución sencilla para un problema que cuesta creer que un videojuego pueda tener.

Aunque que críticos y jugadores adoraron los gráficos de *Shenmue*, su detallada simulación no fue algo que gustase a todo el mundo, especialmente por lo lenta que podía ser. Aunque fue bien recibido en general, *Shenmue* fue muy poco rentable pese a vender 1,2 millones de copias por los inmensos costes de producción. Al menos, con el motor y los assets hechos, pudieron hacer una secuela rápidamente para 2001.

Shenmue II se cortó un poco con los detalles absurdos e hizo las cosas más amables para los jugadores, y también más rápidas en general. Desde luego, se siente como un juego más orientado a la acción que el original. "Creo que se siente así porque implementamos muchas secuencias de batallas en *Shenmue II* que no pudimos meter en *Shenmue*. Añadimos muchas mejoras si miramos al primer juego. Por ejemplo, si en *Shenmue* habías quedado con alguien a una hora concreta en alguna parte y llegabas antes, no te quedaba más remedio que dar vueltas esperando a la hora en cuestión, por lo que en *Shenmue II* añadimos la opción de esperar. Intentamos gratificar a los jugadores con cosas así." A pesar del lanzamiento también en Xbox, *Shenmue II* no fue un gran éxito tampoco, y la saga fue detenida por Sega.

Tras ejercer como productor en *Virtua Cop 3* y *OutRun 2* en 2003, Suzuki abandonó AM2 para crear su propio grupo de trabajo en Sega. No hicieron gran cosa, sin embargo, pues todos los proyectos fueron cancelados salvo uno, *Sega Race TV*, un arcade concebido por AM Plus en 2008. Desde entonces, ha estado concentrado en su propio estudio, Ys Net, que ha sido un productor de títulos para móviles (muchos de ellos basados en sus viejas propiedades de Sega), pero ahora ha vuelto a la producción de juegos grandes con un título que nadie pensó jamás que pudieran llegar a ver. En el E3 de 2015, se anunció un Kickstarter de *Shenmue III*, y rápidamente rompió los récords en la plataforma de crowdfunding. "Hubo una respuesta mucho mayor de lo que esperaba", confiesa Suzuki. "Sentí el cariño de los fans que habían estado esperando estos diez años por ello, y quería agradecérselo a todos."

Por supuesto, ahora que está llevando una compañía, Suzuki no puede dedicarse al proceso de desarrollo por completo "El trabajo creativo es mucho más interesante que la gestión, pero poder plantear una vez más los muchos desafíos de *Shenmue III* es algo que me hace muy feliz. Del mismo modo, es un proyecto desafiante, no solo porque el presupuesto es mucho menor que en los originales, sino porque también se siente algo sobrepasado por la tarea, "Por supuesto que hay cuestiones incómodas, pero esto es un nuevo desafío para mí, y si hay suficiente apoyo, no podría ser más feliz."

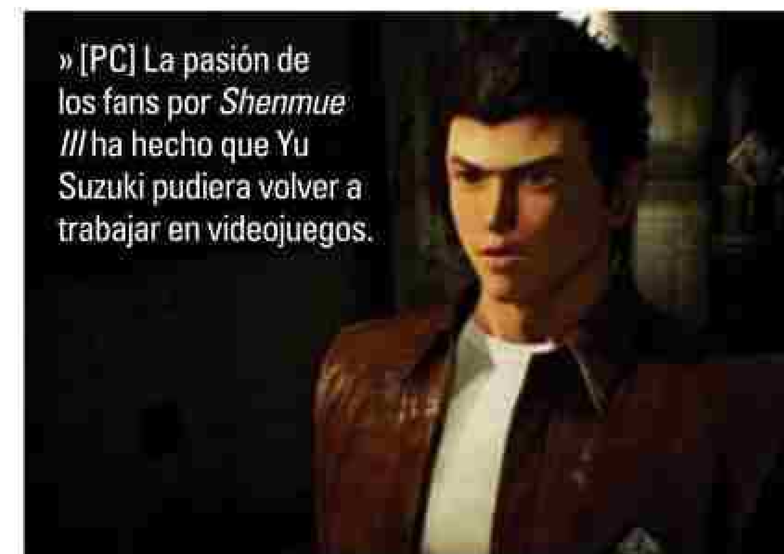
Pese a que Suzuki tiene una compañía y un desarrollo en sus manos, está claro que *Shenmue III* es un proyecto personal para él y que está encima de todo, por lo que no podemos sino preguntar por el tema. "*Shenmue III* se compondrá de tres áreas principales, Bailu Village, que espero que despierte la nostalgia de los fans. La segunda se centrará en la libertad de *Shenmue*, que espero que sea tan grande como Dobuita. Para la tercera, quiero introducir algo diferente con nuevas ideas jugables."

¿Cómo se siente Suzuki respecto a los sentimientos que muchos fans siguen arrastrando por la franquicia? "La reacción de los fans me sorprendió. Que tu juego sea recordado durante más de 15 años, y ser siempre citado como uno de los mejores juegos, siempre es un auténtico honor para mí como autor."



» [Arcade] Como productor, un rol más distante que el director, Suzuki influyó en los juegos de Sega, como *Daytona USA*.

¿Y qué es lo que depara el futuro para dicho autor? Como uno de los pioneros de la industria de los videojuegos, no nos sorprende que nuevas ideas están en su mente listas para salir adelante. "Tengo muchos planes para juegos que me gustaría hacer. Me interesa hacer RPGs de corte fantástico". Pero puesto que se le ha dado al oportunidad de regresar a su trabajo fundamental, Suzuki dice que su mente está ahora mismo en *Shenmue III* – y eso es lo que nos ha comunicado más claramente. "Por fin hemos podido empezar con el desarrollo. Esperamos cosas muy buenas de *Shenmue* gracias a las últimas tecnologías. Para cualquiera que quiera apoyarnos, aún está activa una opción de PayPal para hacerlo. Estoy muy agradecido por todo el apoyo recibido." Solo podemos desear que todo este apoyo citado sea recompensado con un trabajo digno del legado de Yu Suzuki. Pensamos que su influencia ha sido fundamental en el pasado y que podría volver a sentirse si actúa bien. *



» [PC] La pasión de los fans por *Shenmue III* ha hecho que Yu Suzuki pudiera volver a trabajar en videojuegos.

bitGene

Siete pequeñas delicias. Experimentos minimalistas bendecidos por Satoru Iwata en persona. Juegos traviesos que juegan con nuestros sentidos y experiencia, con la simplicidad por bandera. Si las cosas buenas vienen en cajas pequeñas, la serie de bitGenerations nos trae siete de ellas.

Por Marçal Mora

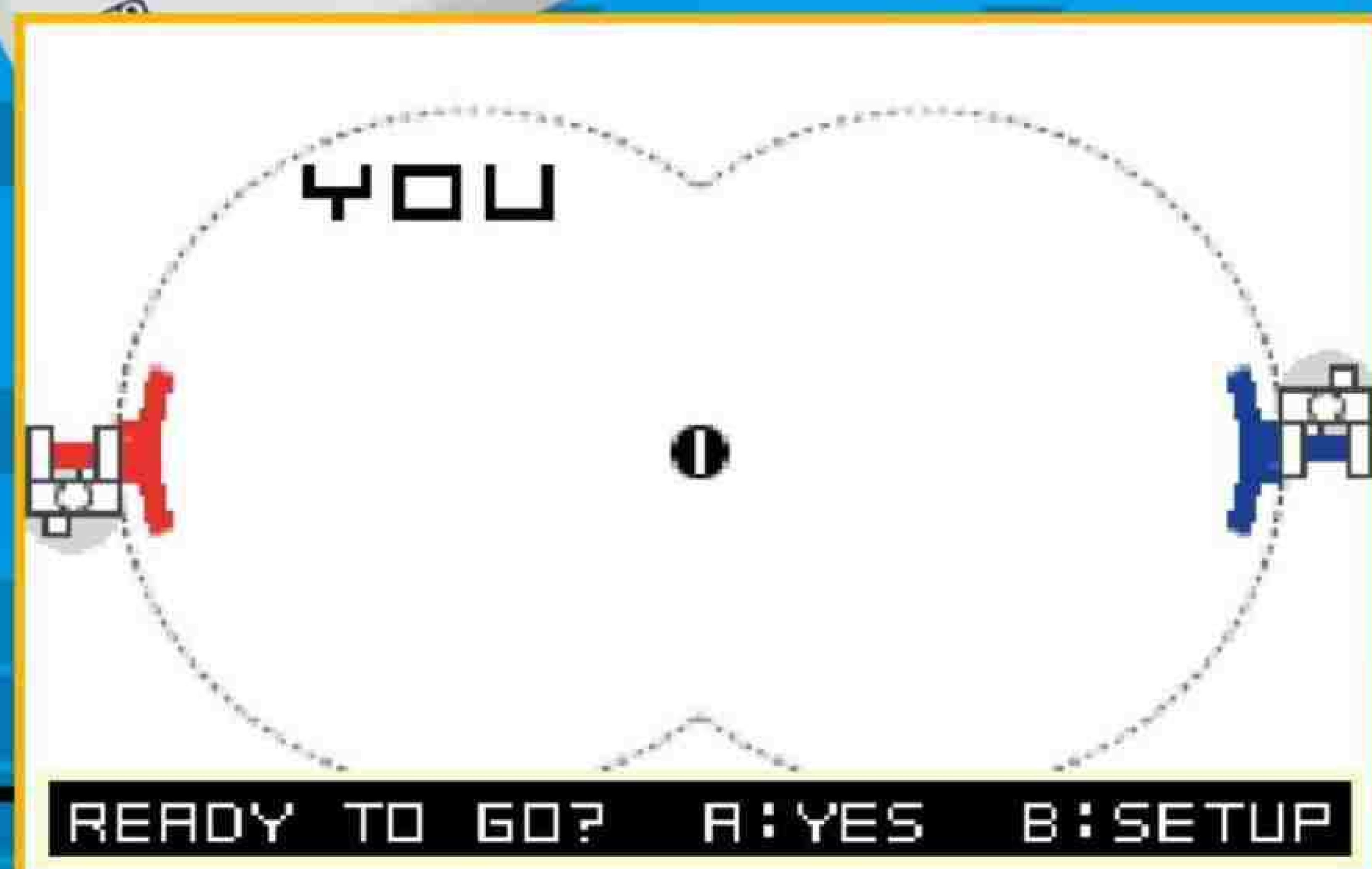
Diez años atrás, en 2005, Nintendo surfeaba en la ola de sus portátiles. La recién aparecida Nintendo DS batía récords de ventas y se encontraba en camino de convertirse en la portátil más vendida de la historia. Mientras tanto, la Game Boy Advance SP seguía haciendo las delicias de los amantes de la portátil de Nintendo, siendo capaz de reproducir desde los cartuchos monocromos de la original hasta los más modernos lanzamientos. Y fue entonces, en ese entorno, cuando Nintendo decidió lanzar al mercado la Game Boy Micro, una versión más pequeña, más estilizada, pero limitada únicamente a juegos de Game Boy Advance. Mejoras a cambio de funcionalidades. La Micro no era una consola estrictamente necesaria, pero no por eso menos increíble. No hay otra portátil de Nintendo con tanto estilo, una consola que se sentía como una navaja suiza en el bolsillo.

Con una pantalla más pequeña parecía que los juegos fueran más definidos, aunque es cierto que se sufría en aquéllos con mucho texto. Pocos afortunados habían tenido la ocasión de usar una SP AGS-101 hasta entonces, así que la inclusión de la retroiluminación en la Micro hacía que los juegos de GBA brillasen con un nuevo color, con una nueva vida. Pero todo tiene siempre un nivel más, un acompañante ideal. Y, conceptualmente, los juegos de *bit Generations* – simples y minimalistas desde la caja hasta el juego – pedían a gritos el amor de una Micro.

Los juegos de *bit Generations* están muy alejados de cualquier estándar. Lanzados exclusivamente en Japón, salieron en dos tandas (13 y 27 de julio de 2006). Son juegos de controles, mecánica y gráficos simples… pero sorprendentemente adictivos. Todos ellos fueron desarrollados por Skip Ltd., una compañía muy próxima a Nintendo, salvo *Digidrive*, el último, desarrollado por Q-Games. Y no se preocupen por el idioma: están completamente en inglés.



Boundish [skip Ltd., 2006]



» [GBA] Una de las variaciones de Pong se desarrolla en una especie de pista de Hockey Hielo.

Empezar por el principio. Boundish hace exactamente eso. Un homenaje con florituras al *Tennis* (Magnavox, 1972) de Magnavox Odyssey, al que se parece más que a un *Pong* (Atari, 1972) convencional. Dos jugadores, dos palas con movimiento libre y una pelota. Y el objetivo, colársela al oponente.

En este homenaje encontraremos escenarios que añaden modificaciones interesantes al juego original, como por ejemplo una versión con burbujas que cambian de color y que ralentizan al jugador, otra en la que se le puede dar efecto a la bola (causando un rebote inesperado en el suelo) o una en la que todo sucede dentro de un disco de vinilo que da vueltas.

Si bien es cierto que lo intenta, *Boundish* es muy probablemente la entrega más floja. Jugar contra la máquina pasa de fácil a injusto en función del nivel y aburre rápidamente. También hay que decir que el juego cobra otra vida (¡y qué vida!) en su modo a dos jugadores. Solo hace falta un cartucho de juego para que dos personas puedan enfrentarse en sus GBA. Bueno, eso y un cable link o dos receptores inalámbricos que sí, puede que no queden tan a mano.

rations

Dialhex [skip Ltd., 2006]

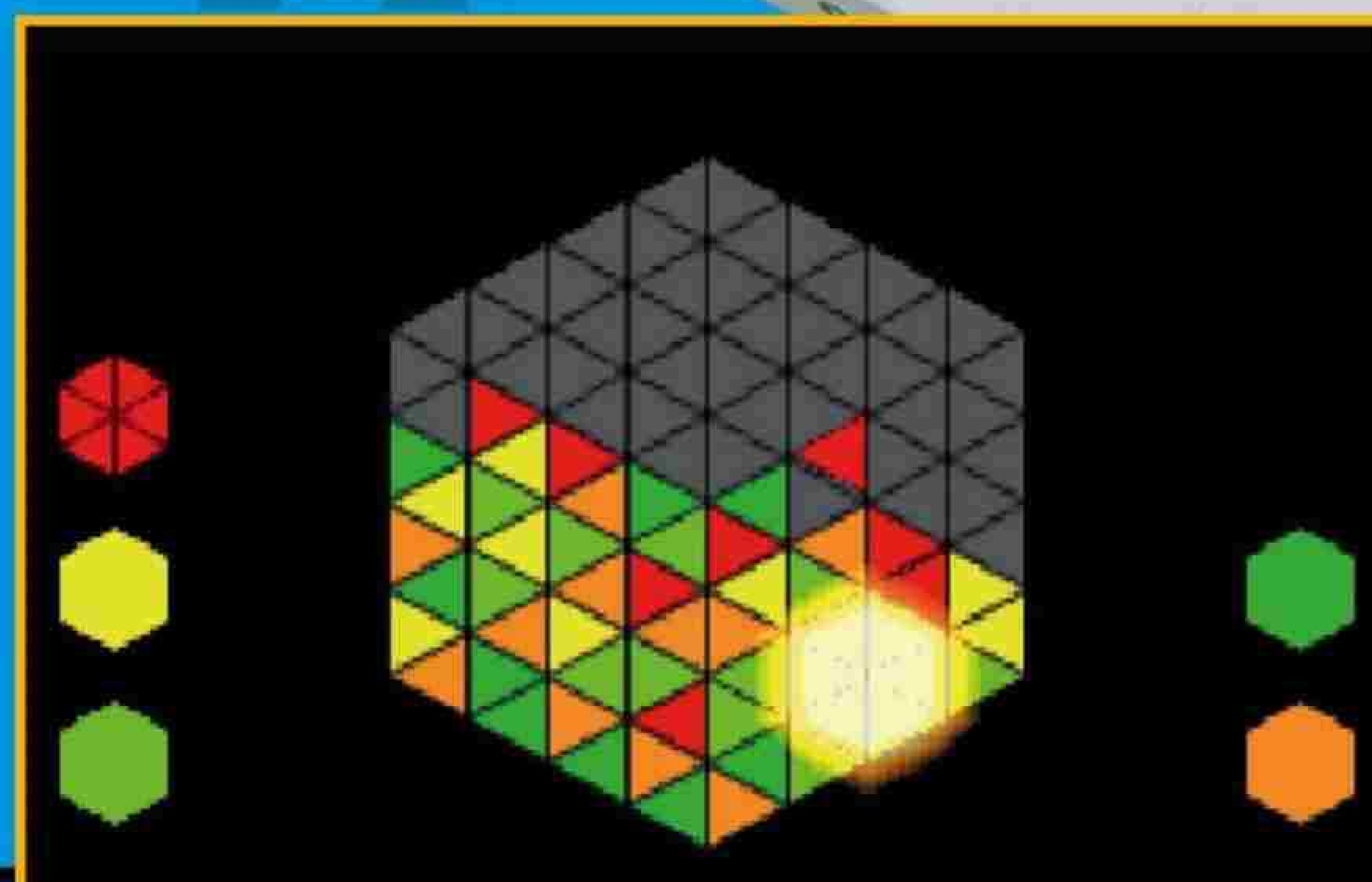


Dialhex es un juego de puzle único. Su mecánica es tan simple como difícil de predecir para principiantes. Triángulos de colores caen del cielo por efecto gravitatorio a una jaula de forma hexagonal, donde se apilan. Usando un cursor hexagonal, el jugador deberá rotar las piezas de seis en seis con el fin de unir hexágonos de un mismo color (formados por seis piezas triangulares) que desaparecerán al conectar. El espacio vacío será reorganizado por el efecto de la misma gravedad.

En cada nivel habrá que formar un número de hexágonos para pasar al siguiente y lo que empieza en dos colores termina complicándose con muchos más. Por suerte, algunos triángulos especiales ayudarán al jugador a limpiar más rápido la pantalla. Cuidado; *Dialhex* empieza lento, sin terminar de entender su funcionamiento. Cinco minutos después se convierte en algo peligrosamente adictivo.

Aunque la entrega de GBA sea exclusiva de Japón, se lanzó un remake con algunos extras para Wii (en su servicio WiiWare) bajo el nombre *Art Style: ROTOHEX* (skip Ltd., 2008). Esta versión llegó a la tienda virtual europea el 5 de diciembre de 2008.

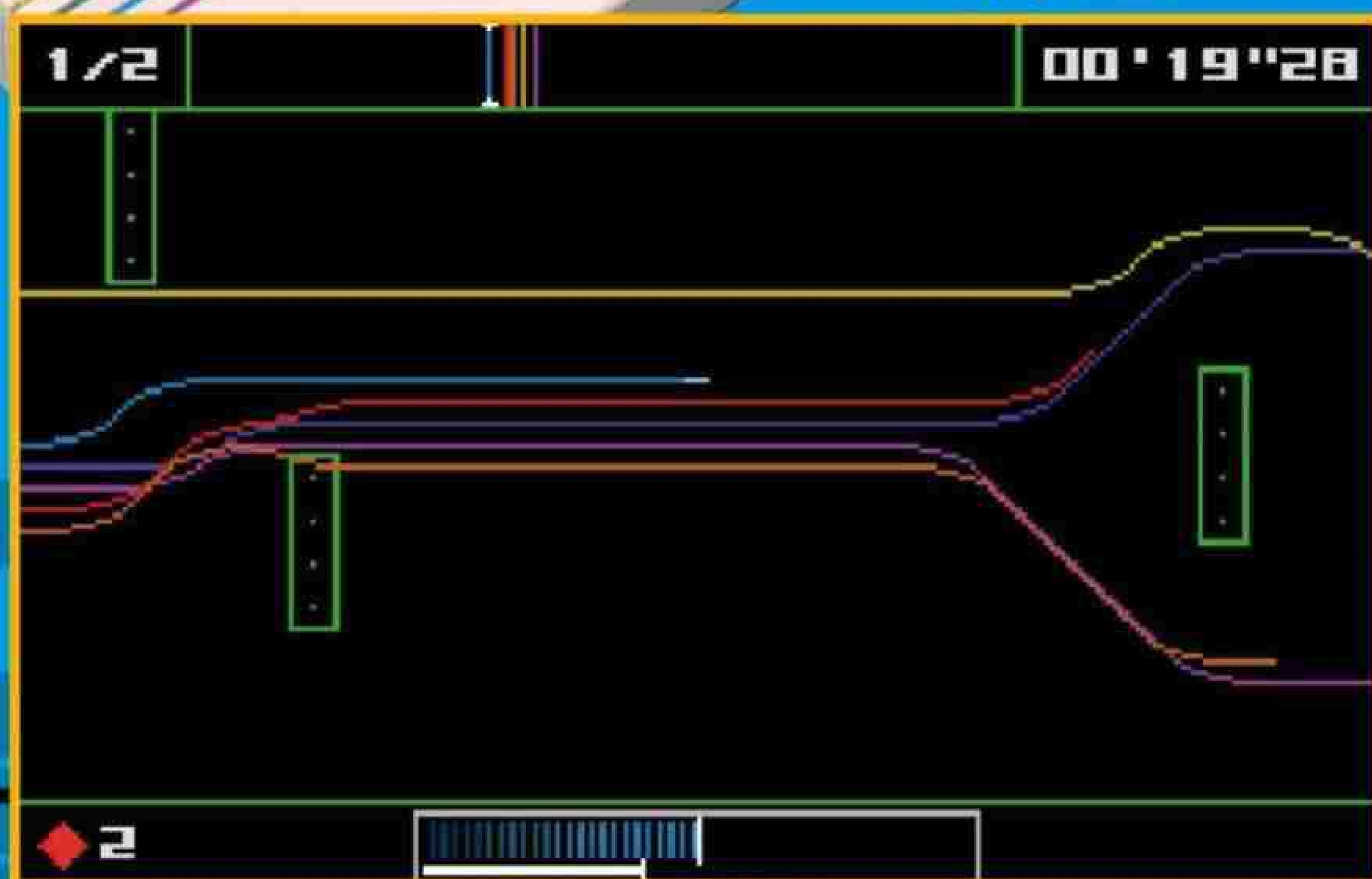
» [GBA] Combinar hexágonos a partir de triángulos parece mucho más simple de lo que realmente es.



Dotstream [skip Ltd., 2006]



» [GBA] Es curioso comprobar como una simple línea puede evocar a tantos juegos a la vez.



Dotstream es uno de los juegos más redondos de *bitGenerations* y, a la vez, uno de los que mejor ilustra el concepto tras ellos. ¿Imaginan *F-Zero* en un píxel? Pues así se resumiría este juego de carreras de puntos. Seis puntos compiten en campeonatos formados por circuitos (llamados dibujos) llenos de obstáculos geométricos.

Cada punto deja una estela de su color, formando una bella línea que encaja armónicamente con la música que adorna cada carrera. La estela hace que *Dotstream* parezca *Tron* (Bally Midway, 1982), pero el comportamiento de éstas es bien distinto: no destruyen a quién entra en contacto con ellas, solo lo frenan un poquito. Pero si en vez de cruzarlas nos acercamos a su rebufo, la velocidad del punto incrementará poco a poco. Con el añadido de algunos objetos que actuarán como ayudas reminiscentes de *Super Mario Kart* (Nintendo, 1992), *Dotstream* se convierte en un juego donde las carreras se deciden por detalles, por milímetros, a los puntos.

Y por si fuese poco, aparte del modo principal, encontraremos dos modos adicionales. Una versión contrarreloj para los más rápidos y un modo llamado formación en el que el objetivo es recoger bolitas como si hubiésemos mezclado *F-Zero* con *Snake* (derivado de *Blockade*, Gremlin, 1976).

Coloris [skip Ltd., 2006]

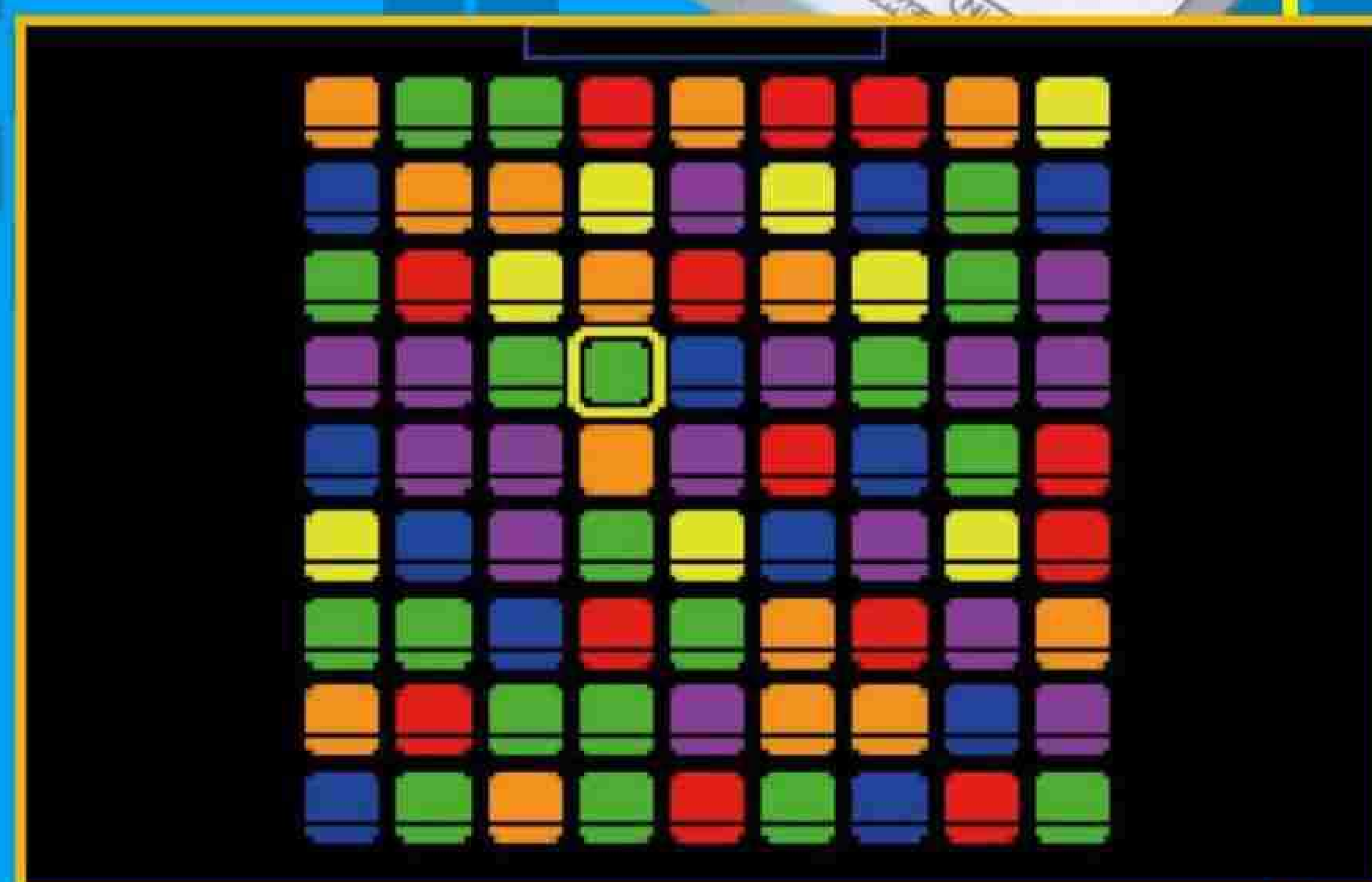


Coloris es un puzle centrado en conectar tres piezas del mismo color. Estas no se desplazan de su sitio sino que cambian de color. Al inicio de cada nivel se nos presentará el rango cromático. Imaginen, por ejemplo, que el rango es amarillo, naranja, rojo, granate. El cursor va alternando aleatoriamente entre los extremos (amarillo/granate). Si pulsamos una casilla con el cursor granate hará que esta se haga un nivel más hacia granate y a la inversa. Así, pulsar con el cursor granate a una casilla naranja la convertirá en roja. Pulsar una casilla granate con el cursor del mismo color la hará vibrar, indicando que ya no puede cambiarse más. Conseguir tres del mismo color hará que desaparezcan. Y hacerlas desaparecer llenará una barra. Si la completamos acabará el nivel.

Las fichas tienen una animación que se irá acelerando con el tiempo. Si sus fichas contiguas desaparecen, la animación se reinicia. Pero si pasa un tiempo sin movimiento, se vuelven grises. Si existe alguna casilla gris, la barra no se llena. Y para eliminarlas hará falta combinar tres o más fichas a su alrededor… dos veces. Si todas las fichas se vuelven grises será el fin.

A medida que suben los niveles aparece una variación tan interesante como desconcertante. La paleta pasará a ser colores primarios y secundarios y esta vez nos moveremos alrededor del círculo que forman. Pulsar una casilla con su complementario volverá a la ficha gris de inmediato. *Coloris* no es apto para daltónicos. Hay tonalidades que se vuelven prácticamente imposibles de distinguir, más aún si cabe en niveles avanzados donde nos enfrentaremos hasta a tres tonalidades del mismo color.

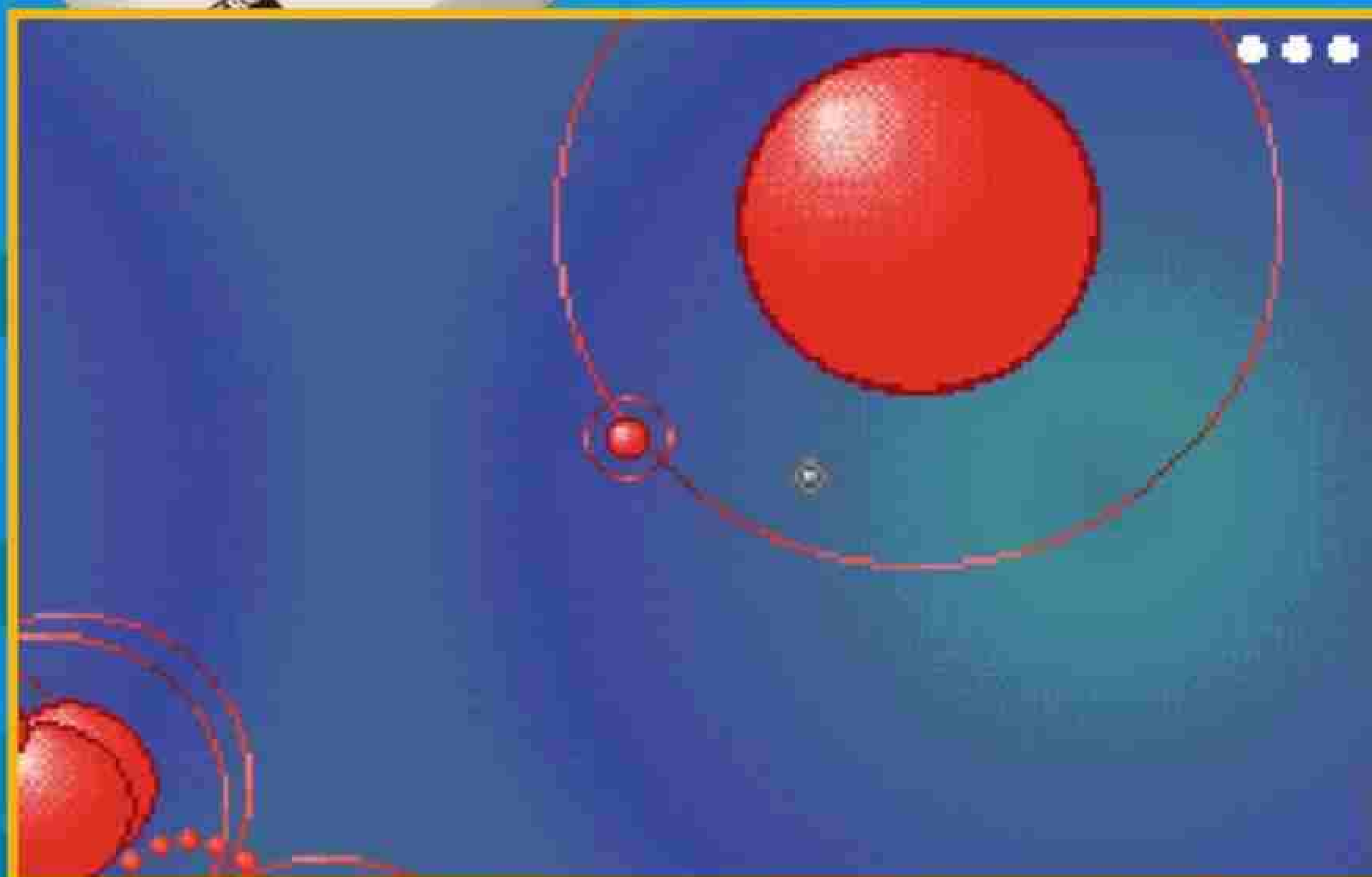
» [GBA] Dicen que más de uno se dejó la vista entre tonalidades. No apto para daltónicos.



Orbital [skip Ltd., 2006]



» [GBA] ¿Qué se sentiría siendo una pequeña partícula a la deriva? Muy probablemente, esto.



El funcionamiento de *Orbital* es sencillo y binario. Únicamente dos botones para controlar un cuerpo celeste y únicamente dos leyes físicas que dominan la partida, la ley de gravitación universal enunciada por Newton y la ley de Coulomb.

De alguna forma, nuestro pequeño planeta es un alma libre, sin carga, que mediante el uso de A o B podemos polarizar. El botón A nos atraerá al resto de cuerpos celestes (en función de su masa la atracción será más o menos poderosa) y el botón B nos repelerá en el vector de sentido opuesto. Aprovechar las trayectorias que tracemos alrededor de los planetas mayores será clave para conseguir colisionar contra objetos de nuestro tamaño y así crecer en masa. Si nos acercamos a planetas menores con la suficiente tranquilidad conseguiremos que empiecen a orbitar a nuestro alrededor como una luna más. Para pasar de nivel habrá que conseguir el suficiente tamaño para atraer al sol presente en cada pantalla. Para más reto, una luna especial aparecerá: en caso de conseguirla antes que al sol, marcará la diferencia entre el notable y el excelente.

Orbital es un juego simple, único y, sobre todo, un gran reto. Las inercias juegan un papel tan realista como catastrófico a medida que nos hacemos más grandes y vemos como nos dirigimos, inexorablemente, hasta nuestro fin. Apareció también para WiiWare, aunque en Occidente lo hizo con un maquillaje en el nombre como *Art Style: ORBIENT* (skip Ltd., 2008).

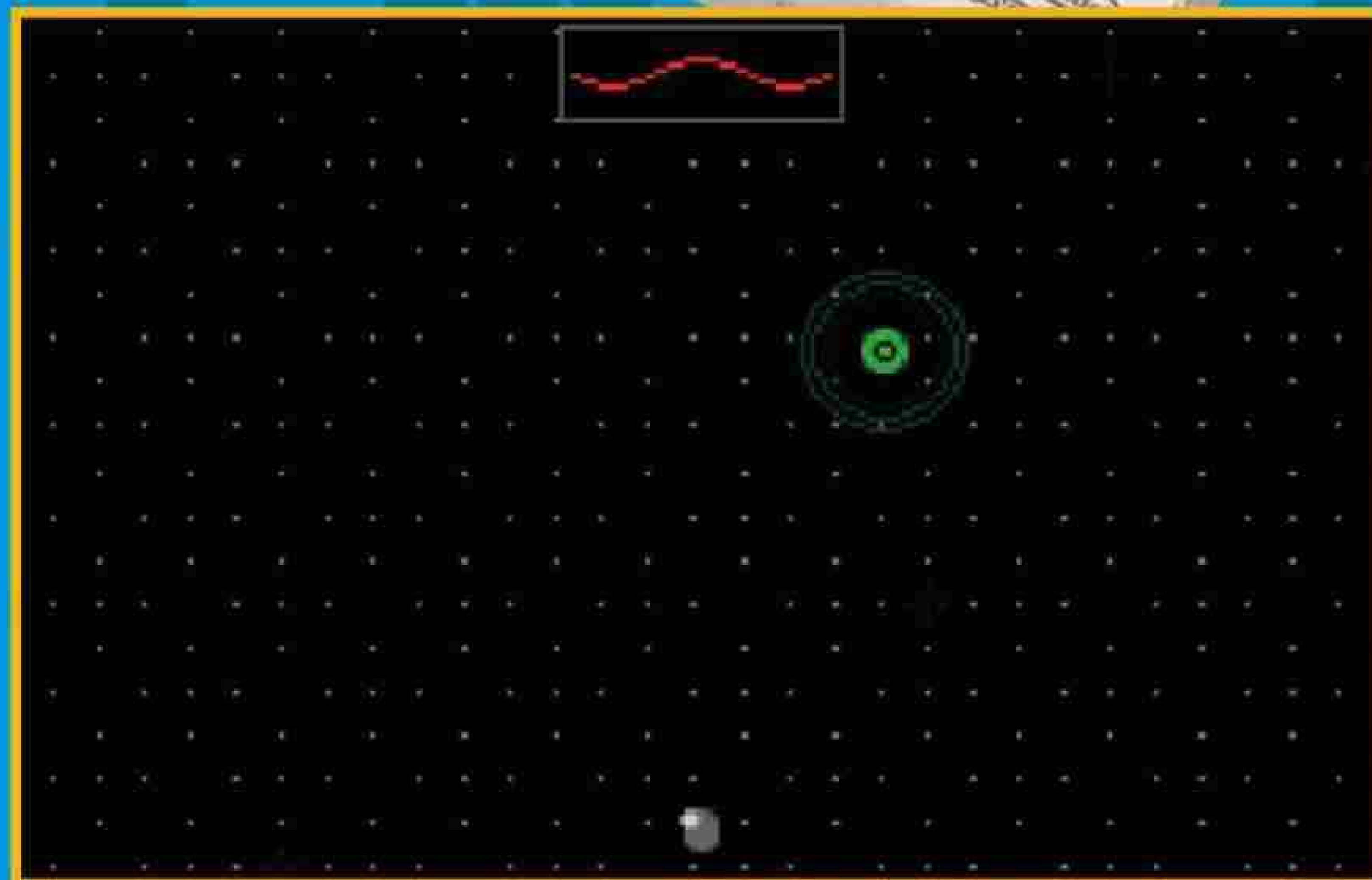
Soundvoyager
[skip Ltd., 2006]



Soundvoyager es el más ambicioso de los *bitGenerations* y explora los sentidos como ningún otro juego que hayamos visto. Su diseño es directo: dejar la visión de lado para jugar únicamente con el sonido. *Soundvoyager* se basa en minijuegos que se juegan con unos cascos estéreo.

Múltiples juegos experimentales nos esperan pero se reducen básicamente a una mecánica: encontrar el centro usando el sonido. Para eso, la inmersión usando unos auriculares es absolutamente necesaria; detectar si estamos a la derecha o a la izquierda de un sonido particular es la base del juego. Para citar un par de ejemplos, el primer juego se basa en construir una canción uniendo sus distintos instrumentos y ritmos, para lo que deberemos encontrar y pasar por toda una serie de puntos invisibles guiados por nuestro oído. Tan o más espectacular es *Sound Drive*, un juego en el que existen cinco carriles y tenemos que escuchar con atención para detectar si viene un vehículo de frente para esquivarlo.

Soundvoyager es una experiencia única. No es exactamente un juego para invidentes, pero sí es un juego pensado para quienes confían demasiado en su visión. Es, además, una experiencia no emulable; lamentablemente los emuladores no son capaces de reproducir exactamente el manejo de sonido de la GBA y, mientras en otros juegos ni se nota, en aquellos en los que el milisegundo cuenta, no hay otro remedio que acudir al juego y consola original, como ocurría en *Rhythm Tengoku* (Nintendo SPD, 2006), lanzado tan solo un semana después que este.

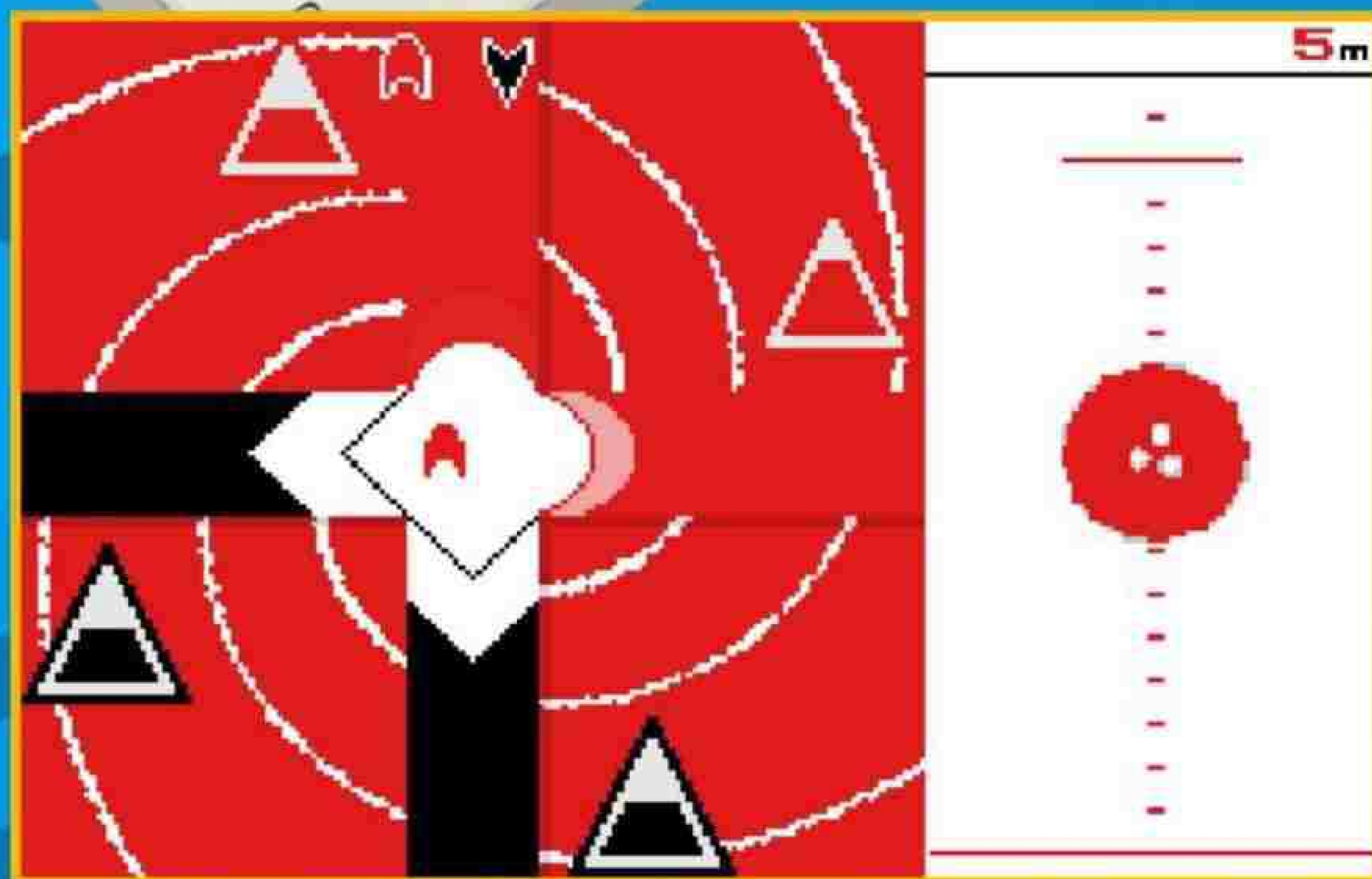


» [GBA] Controlar un juego sin usar la visión, solo con el oído, abre los ojos. Por contradictorio que parezca.

Digidrive [Q-Games, 2006]



» [GBA] Digidrive es, seguramente, el más adictivo y frenético de los siete magníficos.



Con el concepto más complejo e ininteligible de toda la serie *bigGenerations* llega *Digidrive*. Si alguien decide verlo en acción por primera vez, descubrirá que, básicamente, no entiende nada. Pero si lo juega, poco a poco, descubrirá en él una orgía frenética de simples iconos transitando por un cruce en el que podríamos imaginar que somos el policía del centro de la glorieta. El objetivo es más simple de lo que parece: se trata de dirigir esa circulación de iconos hacia las cuatro avenidas posibles usando únicamente las cuatro direcciones de la cruceta.

Acumular iconos del mismo tipo irá generando lo que llamaríamos combustible, que se perderá en caso de colocar un icono distinto del actual. Si conseguimos tener las cuatro avenidas llenas se activa un modo de acumulación rápida que empezaremos contentos y terminaremos con los ojos perdidos y mirada maníaca. ¿El fin de acumular combustible? Pues porque al lado derecho de la pantalla aparecerá una especie de disco con un muelle. Cada vez que una pieza especial active una unidad de combustible disparará el disco hacia arriba. El objetivo del juego es hacer llegar ese disco lo más lejos posible.

Intentar explicar *Digidrive* con palabras es un esfuerzo infértil; hay que probarlo para entenderlo, y sobre todo para amarlo. *Digidrive* fue portado a DSiWare bajo el nombre de *Art Style: INTERSECT* (Q-Games, 2009) en Europa.

PSYCHONAUTS™

Tim Schafer no suele hacer secuelas. Pero Psychonauts es una excepción: algo que aparentemente ha querido revisitar desde siempre. Ahora que Psychonauts 2 es una certeza, Tim Henderson echa un vistazo a cómo fue concebida la primera entrega.



PSYCHONAUTS 101

■ *Psychonauts* es una aventura y un plataformas. Solo el mundo central que da acceso a los niveles es tan grande que se mete en el terreno de los juegos de mundo abierto. Mecánicamente, se trata de saltar por los escenarios, recoger objetos y usar poderes. Pero para progresar, los poderes tienen que usarse para resolver puzles e interactuar con los personajes secundarios.

Son las 5:45 de la mañana. No ha habido tiempo de ducharse, el sol aún está atascado tras el horizonte y Tim Schafer ha decidido arrancar nuestra conversación en Skype con una pregunta propia: "Bueno, ¿y cómo está yendo?"

"Está yendo bien." Cuando volvemos a ver la grabación detectamos la sinceridad de nuestro comentario, incluso a través de un bostezo disimulado. "*Muy* bien, de hecho."

No bromeamos. Aprovechando el anuncio de la secuela, revisitar el primer juego en PC nos sorprende: es mejor de lo que recordábamos. Si no fuera por las cinemáticas prerrendirazadas, podrías engañar a un crío diciéndole que el juego acaba de salir. "Las cutscenes no van a tener mejor aspecto," dice Tim con algo de humor en la voz. "Son como un recordatorio de cuándo salió el juego."

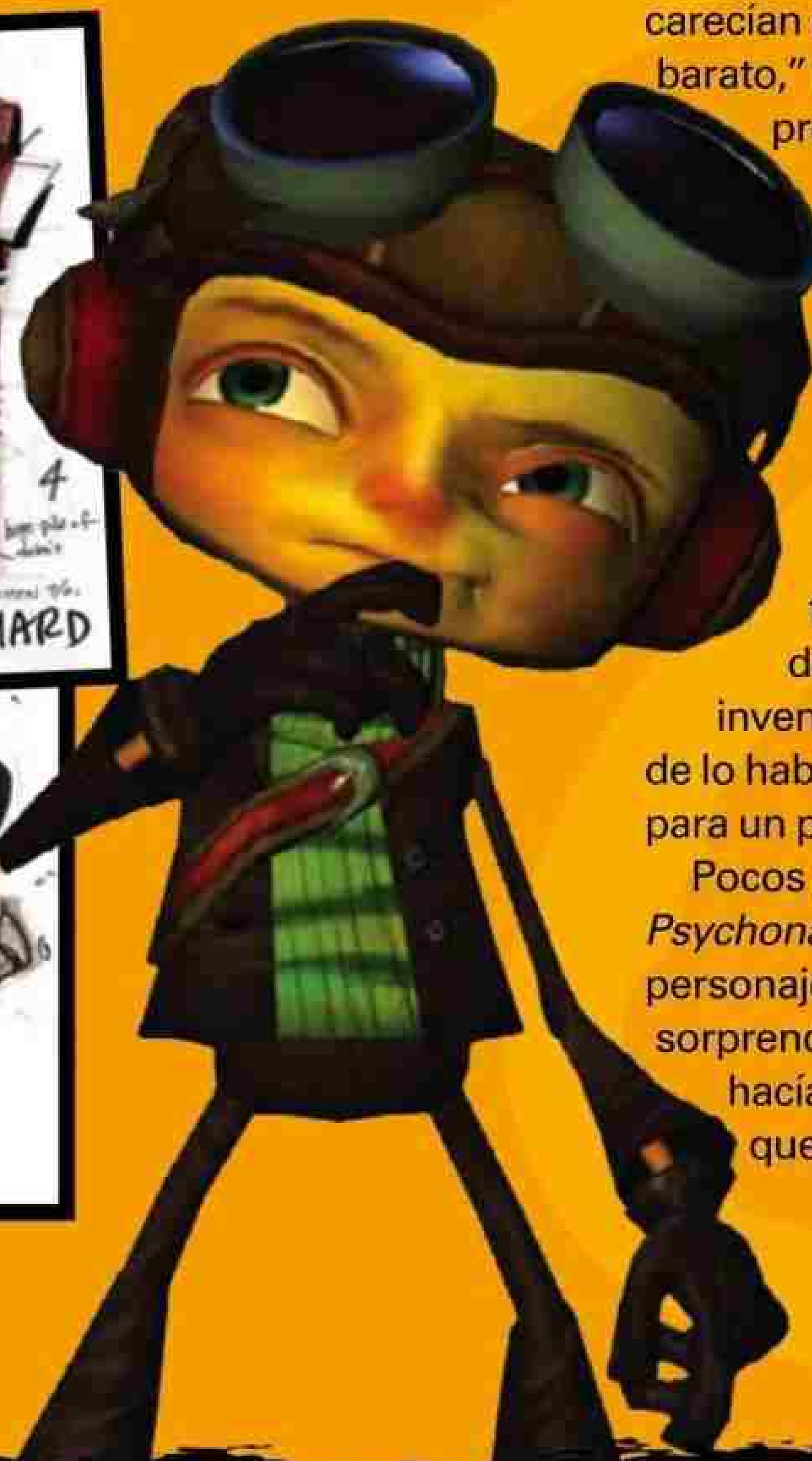
Psychonauts es toda una rareza –difícil de describir, adorado por muchos–, un niño bonito de la crítica y un fracaso comercial. Es asombroso que llegara a hacerse y saliera a la venta cuando salió, pero también es hijo de su tiempo. En muchos sentidos, debe su misma existencia a la visión que había de la entonces nueva marca Xbox. "Acabábamos de empezar y tuvimos mucha, mucha suerte de que la Xbox fuera lanzada justo entonces," explica Schafer. "Ed Fries era el director, estaba muy metido en el tema de los juegos como arte. Y me dije '¡Suena como un sitio donde quiero estar!'" Pero... ¿cómo a un estudio nuevo se le dio la oportunidad no solo de trabajar en un juego original, sino que además tenía un pie en un género en el que sus creadores carecían de experiencia? "Trabajo barato," medio bromea cuando le preguntamos cómo vendió la idea de un plataformas de aventuras que trataba de explorar psiques de la gente. "Lo presentamos diciendo que queríamos hacer un plataformas que fuera más que un plataformas. Un juego que tuviera elementos de juego de aventuras: puzles, un inventario, personajes más reales de lo habitual y una historia profunda para un plataformas."

Pocos pueden discutir que *Psychonauts* se centraba en los personajes y la historia, pero sigue sorprendiendo hasta qué punto lo hacía bien. En una época en la que abundaban las exigencias de mostrar en pantalla una madurez mal entendida, cuando juegos como *Jak & Daxter* o *Prince Of Persia: The Sands of Time* recibían secuelas que parecían portadas de discos de nu-metal, *Psychonauts* era *oscuro* de una forma más sincera. "En realidad, reaccioné contra aquella moda de que todo fuera oscuro y tétrico," dice Tim. "Pero es cierto que en nuestro juego, bueno, supongo que si entras en la mente de la gente, hay ante ti todo un espectro de emociones que pueden ser muy alegres. O muy tristes. Quería que la gente tuviera secretos dentro de sus secretos. Y la gente construye esta especie de paquetitos, como plumadas de búho; cuando un búho se come un ratón, los pequeños huesos del roedor pueden hacerles heridas, así que los envuelven en esta especie de colchón blando y aterciopelado para poder digerirlos. Y entonces lo vomitan. Pues igual: como si tuvieras esta plumada emocional en tu cerebro, recuerdos realmente dolorosos que has envuelto en un confortable y engañoso colchón de mentiras, y está ahí alojado en tu cerebro para que ▶











» [PC] Raz, aprendiendo a levitar. Esta habilidad amenazaba con romper el juego, pero Tim insistió en conservarla solo porque era divertida.

» [PC] Raz no se lleva bien con el agua, pero el funambulismo le presenta menos problemas.



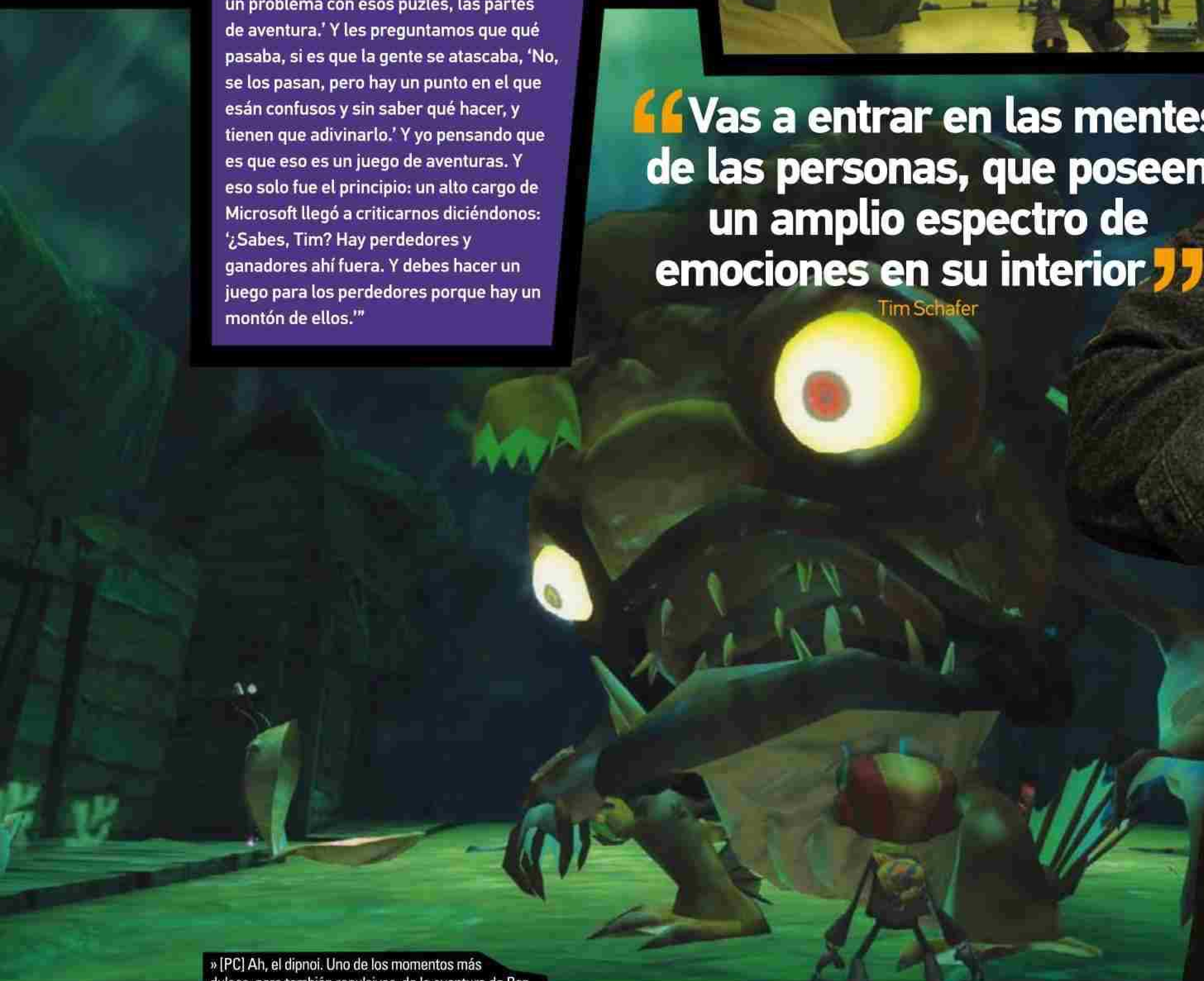
» [PC] Pequeños toques aquí y allá definían muy bien la visión artística de *Psychonauts*. Un sol sonriente puede parecer obvio, pero no llama la atención por sí mismo.

FORZANDO LOS PUZLES

Hay cosas que están muy claras en retrospectiva, y una de ellas es que Double Fine tenía razón acerca de en qué *Psychonauts* podía brillar, y en qué se equivocaban los estudios de mercado. "Los estudios llegaban de Microsoft y nos decían, 'Bueno, les ha gustado, pero , um... hay un problema con esos puzles, las partes de aventura.' Y les preguntamos que qué pasaba, si es que la gente se atascaba, 'No, se los pasan, pero hay un punto en el que esán confusos y sin saber qué hacer, y tienen que adivinarlo.' Y yo pensando que es que eso es un juego de aventuras. Y eso solo fue el principio: un alto cargo de Microsoft llegó a criticarnos diciéndonos: '¿Sabes, Tim? Hay perdedores y ganadores ahí fuera. Y debes hacer un juego para los perdedores porque hay un montón de ellos.'"

"Vas a entrar en las mentes de las personas, que poseen un amplio espectro de emociones en su interior"

Tim Schafer



» [PC] Ah, el dipnoi. Uno de los momentos más dulces, pero también repulsivos, de la aventura de Raz.

» Tim y Double Fine han encontrado el éxito con modelos de crowdfunding como Fig y Kickstarter.

LA MAGIA DE PSYCHONAUTS



MMM, BACON

■ Se ha convertido en una nota común en las aventuras el dar pistas a los personajes acerca de cómo progresar sin necesidad de que se sumerjan en Gamefaqs, y *Psychonauts* lo hizo antes que la mayoría. Fue con un trozo de bacon con el que podías telefonear y pedir asistencia para avanzar en la gesta mental.



CONTROL DE CÁMARA

■ Muchos juegos de aventuras hoy día usan 3D. Por entonces pocos aparte de *Psychonauts*, donde sientan muy bien, gracias a una exploración que lleva a puzles más sofisticados que un simple redirigir rayos de luz con espejos sobredimensionados.



PERSONAJES

■ Raz is alucinante. Es realista, tiene problemas y fobias, y es increíble que sea el protagonista (a menudo tan puros e inmaculados, incluso en juegos más orientados a la historia). El resto del reparto es también estupendo. Sobre todo teniendo en cuenta que el juego se desarrolla en algunas de sus cabezas.



EL MUNDO

■ ¿Hemos mencionado ya el mundo de *Psychonauts*? Incluso dentro del canon de la obra de Schafer, que siempre tiene unos mundos excelsos y consistentes, *Psychonauts* es especial. Su núcleo es el viaje a las psiques de las personas, lo que lo convierte en un lienzo limitado solo por la imaginación del artista.



EL LECHERO

■ La curva de dificultad de *Psychonauts* tiene la forma de un test de polígrafo de un mentiroso muy malo, pero también tiene el nivel del lechero, que es perfecto. Su mezcla de comedia, diseño visual lisérgico y puzles muy inteligentes hacen de esta parte del juego algo imposible de ver en otros juegos.



EN EL FONDO, ES UN PLATAFORMAS

■ Tim hace referencia a *Psychonauts* como un plataformas, y es fácil ver por qué. *Psychonauts* es sencillo y directo de jugar, y simplemente andar haciendo el mico por los escenarios es una gozada. Solucionar los puzles es aquí más divertido que navegar por inventarios.



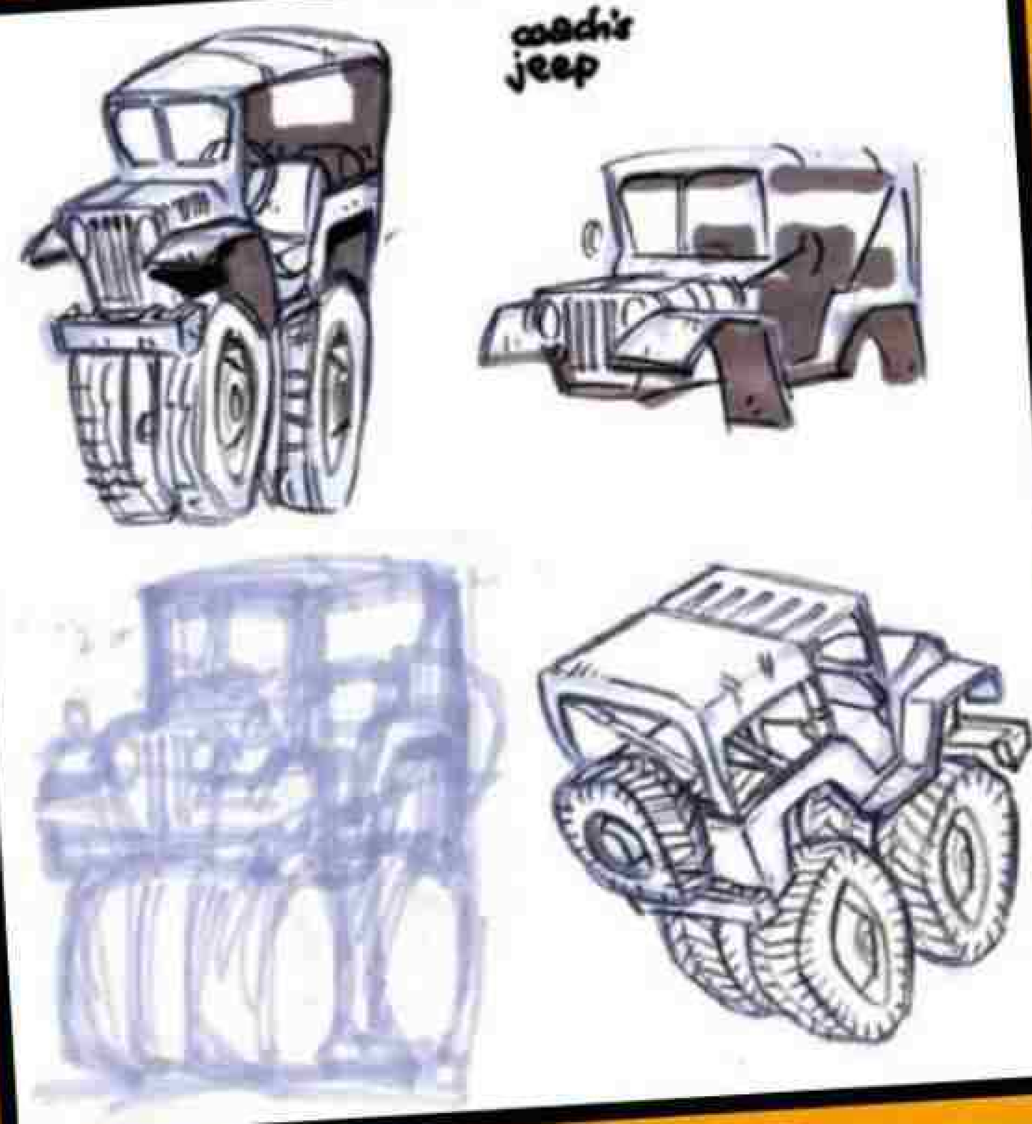
LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** Majesco/ Double Fine Productions
» **DESARROLLADOR:** Double Fine Productions
» **LANZAMIENTO:** 2005
» **GÉNERO:** Aventura/ plataformas
» **PLATAFORMAS:** Xbox, PS2, PC

▶ no tengas que pensar en ello. En el juego tienes que abrirlos".

Esto nos recuerda que *Psychonauts* empezó, en realidad, como una secuencia onírica en *Full Throttle* que nunca llegó a hacerse. "Específicamente," aclara Tim, "quería que Ben Throttle tomara peyote, deambulara por el desierto y acabara teniendo una visión, y esta visión le diera acceso a un conocimiento secreto que tenía en el cerebro y al que él no podía llegar." Para sorpresa de absolutamente nadie, la idea no gustó en Lucasfilm, pero Schafer la recicló cuando montó su propia compañía.

Tim quería hacer el plataformas que una persona como él haría. A veces ha hablado de cómo fue descubrir los juegos de consola y el gozo de controlar directamente a los personajes allá en los tiempos de Playstation y N64 (a propósito de los pesados controles de *Grim Fandango*) pero la posterior exposición a los plataformas y los juegos de rol japoneses le demostraron que no había que dar por sentadas las convenciones de los géneros. "Recuerdo jugar con *Donkey Kong 64* y pensar, 'Ojalá tuviera un motivo para recoger todos esos plátanos," dice. "Hay cientos pero... ¿por qué quiero tantos plátanos? Supongo que es porque soy un mono. Estoy respondiendo mi propia pregunta." Uno acaba preguntándose si el objetivo de Mario es llenar un depósito de monedas a lo Tío Gilito...





» [PC] En una fase gloriosa, *Psychonauts* ofrece la que posiblemente es la mejor experiencia tipo Godzilla vista en un videojuego.

Psychonauts partía de una experiencia distinta de los desarrolladores. "No teníamos experiencia," dice Schafer. "Odio ese tópico: si has hecho un cierto tipo de juego, por ejemplo un RPG, existe esa idea de que, '¡Eh, estos tíos saben hacer RPGs!' Pero en realidad es más un caso de, 'No, la gente no sabe, pero averiguaron cómo hacerlo.' Lo que pasa es que la gente se limita a hacer lo que sabe. Pero para todo el mundo hay una primera vez."

Aunque el escenario del campamento de verano está lleno de objetos a coleccionar y desafíos variados, funcionan como parte de un mundo más pensado y coherente de lo habitual del género. *Donkey Kong* está lleno de plátanos porque los personajes son monos; pero lo que recogen los personajes de *Psychonauts* va mucho más allá. "Nunca me gustó eso de que haces tal o cual cosa porque es un juego," añade Schafer. "No quiero sacarte del mundo. Quiero que todos los elementos del mundo sean capaces de sostener ese entorno en el que te pido que permanezcas. Los objetos (o las cosas que suceden) en los mundos mentales tienen sentido allí. Puedes tener esqueletos en el armario o equipajes emocionales o ese tipo de cosas que aparecen en las frases hechas sobre la mente. Ese tipo de cosas se te aparecen una vez que aceptas que este mundo extraño que visitas es el cerebro de alguien."

Casi todo en *Psychonauts* parece encajar entre sí, a menudo de forma hilarante. Fragmentos de equipaje super-emocional y sus etiquetas perdidas suplen a los típicos cofres y llaves. Solo el extraño y

» [PC] Televisión. Televisión analógica, porque nadie en su sano juicio tenía ninguna de otro tipo cuando *Psychonauts* salió a la venta.

pequeño bicho que permite a los jugadores teletransportarse de un mundo mental a otro parece no tener función. Para explicarlo hay que tomar un desvío en el que *Psychonauts* se inspiró levemente en un JRPG. "Estaba este juego, *Skies Of Arcadia*, en el que tenías un montón de poderes durante la batalla," nos cuenta Schafer. "Todo tipo de hechizos, pero también había una caja con la que podías generar millones de hechizos más. Nosotros teníamos poderes psíquicos, pero también los 'Psi Poppers', globos que se pueden llenar con energía. Y en vez de aniquilar a un enemigo directamente, puedes llenar un globo con Psi Blast y arrojárselo. Era una forma adicional de usar los poderes, pasivamente. Cada barricada que poníamos podía ser disuelta con estos Poppers, porque no tenías que estar en una localización si el poder se había ejecutado ya."

Lo que quedó de esta idea llegó al juego en la forma de este bicho-checkpoint. "¿Sabes esos puntos en los que te puedes teletransportar? Este bicho, al que llamamos Oatmeal, que sopla unos globos. Eso eran originariamente los Poppers. Al final recortamos esa característica, pero nos gustaba el personaje, así que lo dejamos."

Cuando se trata de poderes, este Oatmeal fue solo una de las muchas lecciones aprendidas durante el ciclo de cinco años de desarrollo de *Psychonauts*. "Lo percibo como un juego de dos, quizás dos años y medio," dice Schafer. "No sabíamos lo que estábamos haciendo. Éramos gente que venía del mundo de las aventuras y ahora estábamos haciendo un juego de plataformas." Y aunque eso llevó a nuevas ideas, también dio problemas. "Los controles nos llevaron mucho tiempo, porque no hay una única solución para controlar el movimiento, hay un trillón de posibilidades. Si tienes una animación para correr, ¿cuantos frames tienes que dedicar a introducir esa animación y cuanto tiene que desplazarse el personaje durante esos pasos previos, y a partir de qué frame se puede interrumpir? El juego no terminaba de *sentirse* bien, y eso nos estaba matando. Teníamos unos escenarios maravillosos, pero fallaba el personaje, así que hicimos reuniones de 'Mover a Raz'. Iba yo más un animador, un programador y un diseñador de niveles."

Esto explica por qué Raz tiene un miedo paralizante al agua que acaba acaba formando parte de su historia personal –"Nos dijimos... '¿Y si simplemente no nada?'"–, pero fue solo uno de los muchos tropiezos con los que se encontró un nuevo estudio trabajando en una nueva propiedad y en una nueva plataforma. "Era la primera vez que nos relacionábamos con un publisher. Yo había trabajado *en* una compañía, y podíamos hacer lo que quisiéramos; mientras la dirección estuviera contenta, tirábamos adelante y a nuestro rollo."

Inicialmente arrancando como una exclusiva de Xbox, el apoyo de Microsoft se interrumpió, y Double Fine tuvo que levantar el proyecto sin ayuda. Con un legado hoy indiscutible, es raro oir hablar a Schafer de cómo casi se cargan el kit de presentación que llevaban al E3 por culpa de un enchufe australiano. *Psychonauts* es un juego maravilloso y estrafalario que tuvo que pelear duro para ganarse el derecho a existir. Por suerte, parece que su secuela lo tendrá más fácil. *



HITOS DEL ESTUDIO

BRÜTAL LEGEND
PLATAFORMAS: Xbox 360, PlayStation 3, PC
AÑO: 2009

STACKING
PLATAFORMAS: Xbox 360, PlayStation 3, PC
AÑO: 2011

BROKEN AGE
PLATAFORMAS: Varias
AÑO: 2014-15

» [PC] *Psychonauts* deja que su subtexto macabro salga a flote en más de una ocasión.



¿SECUELA?¡SECUELA!

Hace unos años, en una entusiasta respuesta al abierto interés de Tim Schafer de desarrollar una secuela de su aventura de campamento de verano psíquico, el creador de *Minecraft* Markus 'Notch' Persson sugirió que quizás él mismo podría proporcionar ayuda financiera al proyecto para que se hiciera realidad.

La propuesta llegaba en un momento extraño para Double Fine, que estaba a punto de arrasar en el mundo del crowdfunding gracias a su éxito financiando *Broken Age* en el aún desconocido Kickstarter. Double Fine ha ido desde entonces saltando de crowdfundazo en crowdfundanzo. Gracias a ello, *Psychonauts 2* se convirtió en una eventual realidad y se anunció oficialmente en los Game Awards de diciembre de 2015.

Más allá de su mera existencia y de la forma de crowfunding escogida (Fig: un crowdfunding alternativo que permite a la gente que invierte más de 500$ en el proyecto participar en los beneficios), apenas se conocen detalles específicos de *Psychonauts 2*. El trailer de debut arranca en una sala de guerra donde se habla de una misión de infiltración y rescate de rehenes aparentemente imposible, hasta que el comandante decide que hay que llamar a los Psiconautas.

El resto del trailer sugiere que Raz vuelve, pero quizás no como único personaje jugable. El vídeo acaba con el logo de Fig: todo impulso es poco para conseguir, como mínimo, los 13 millones de dólares del presupuesto del juego original.



» [PC] Los juegos de tablero han florecido desde hace un par de años, pero los fans de éstos pueden quedar decepcionados al enterarse de que este nivel del juego se juega como el resto.





» [MSX] Puede que la pantalla os diga poco, pero como aberración este juego se queda corto. Afortunadamente, a través de esta imagen no podéis escuchar la terrible música de esta creación de Walter Miller.



» [MSX] El copyright de Lucasfilm llama a la tranquilidad en una sencilla pantalla de presentación. Bendita inocencia, la nuestra. Si hubiéramos sabido la cruda realidad…

EL PÍCARO EN EL PENAL, SE AFILA MÁS EN EL MAL

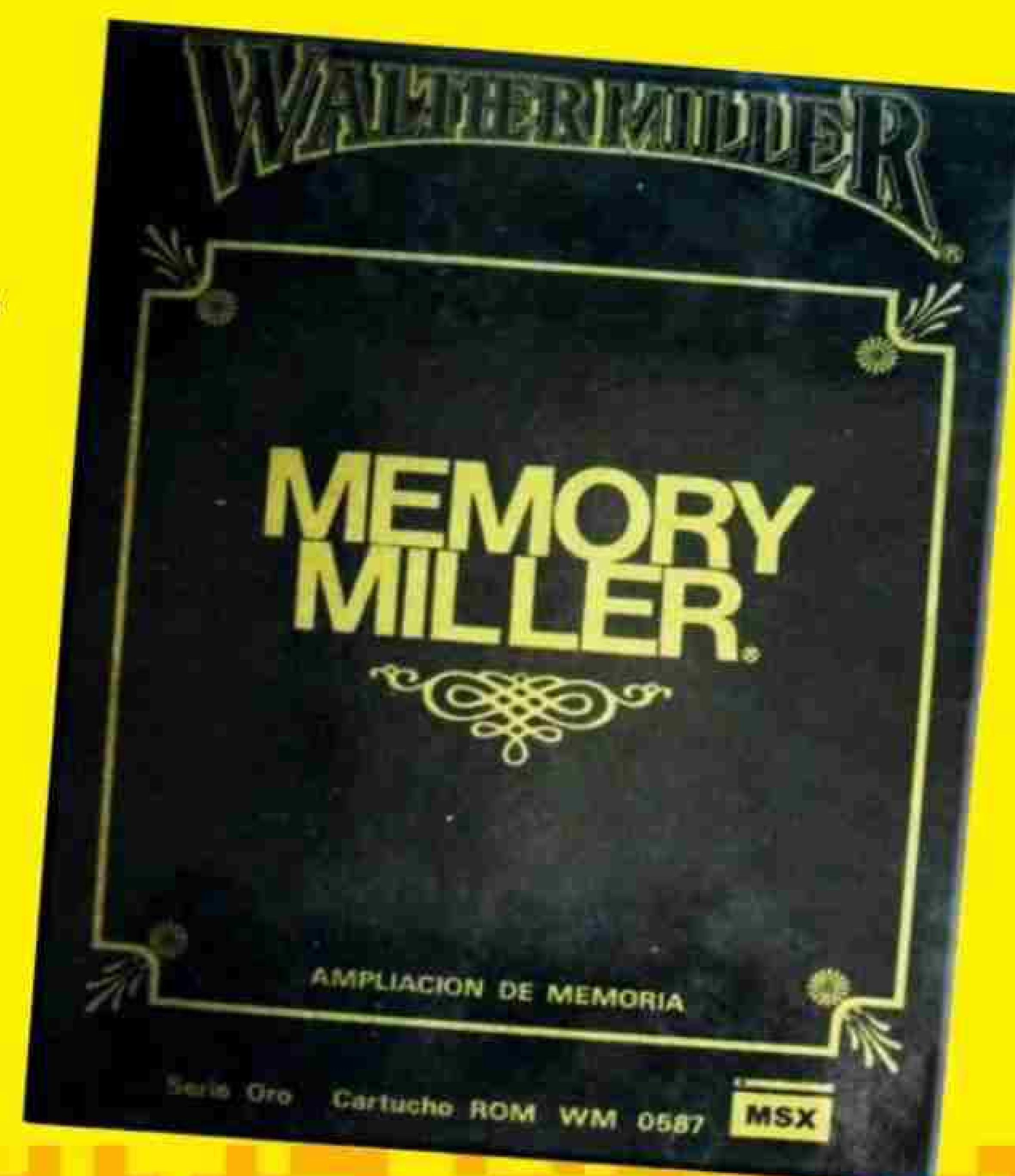
WALTHER MILLER

Se dice que los españoles somos los europeos que más desconfianza mostramos hacia el prójimo. En la década de los ochenta, con la picaresca patria por bandera, mosqueantes ejercicios como los de la infame Walther Miller hacia los usuarios de MSX se esforzaban por favorecer tales recelos.

Por José Manuel Fernández "Spidey"

El sistema MSX siempre ha sido un entorno de contrastes en lo que a videojuegos se refiere. Esta plataforma posee a nivel histórico un buen puñado de títulos más que capaces de auparse en lo más alto del grueso de lanzamientos para ordenadores de ocho bits, encontrando el origen de la práctica totalidad de estas maravillosas referencias en el país del sol naciente. No obstante, los usuarios de MSX han sufrido las penurias de recibir toda una serie de lanzamientos que, más allá de desaprovechar las características innatas de su hardware, se reían en las más básicas premisas de compatibilidad que sobre el papel definían al MSX como lo que era: un estándar.

Así pues, por un lado existía la posibilidad de adquirir los caros cartuchos que ofrecían compañías como Sony, Konami o Hal Laboratory, siendo en por lo general juegos a todas luces sobresalientes. Pero no todo el mundo podía gastarse las cinco mil pesetas que costaba un *Magical Kid Wiz*, un *Athletic Land* o un *Eggerland Mystery*, debiendo contemplar el formato casete como la opción más económica y accesible en todos los términos. España y Reino Unido solían ser los principales proveedores de cintas, y no era raro encontrar en los primeros tiempos de existencia de la norma japonesa un puñado de interesantes videojuegos occidentales que se preocupaban por aprovechar en cierta medida las posibilidades del MSX. Un buen ejemplo



de ello, y no siempre reconocido, lo teníamos en los clásicos de Dinamic *Abu Simbel Profanation* y *Camelot Warriors*, cuyos personajes estaban definidos utilizando sprites por hardware.

Sin embargo, esta línea de desarrollo no duró demasiado. Para empezar, los ingleses, volcados en las máquinas de Sinclair y Amstrad, rápidamente dieron de lado al "invasor japonés" (así llegaron a definir al MSX en la prensa del país), reduciendo sobremanera el número de lanzamientos hasta el punto de fueron bastantes los títulos británicos que terminaron adaptándose en España. Por su parte, y salvo honrosas y escasísimas excepciones, los españoles abordaron el camino fácil, ahorrándose tiempo y recursos con traslaciones directas desde Spectrum que chirriaban sin piedad al lado de los coloristas desarrollos nipones.

Es entonces cuando Onaki salta a la palestra. Corría el año 1986 cuando este particular sello comienza a hacerse popular entre los más nóveles usuarios de MSX, los cuales se topaban de bruces con una casa que había colocado en las tiendas una serie de juegos de más que aceptables factura en formato casete. Enfundados en llamativos estuches (a la usanza de los editados por Erbe Software antes de la bajada de precio a 875 pesetas), estas cintas contenían programas que se mostraban muy superiores a los humildes desarrollos patrios, dejando entrever unos valores de producción ciertamente altos. Así nos encontrábamos con un magnífico juego de lucha llamado *SuperKarateka*, un sensacional balompié virtual titulado *Mundiales de Fútbol* o con una sorprendente aventura de corte isométrico que respondía al nombre de *Licántropo*.

La realidad no era otra que la de un cuidado ejercicio de piratería que, a su vez, no escatimaba a la hora de rezumar ranciedad. Así, el mentado *SuperKarateka* no era otro que el popular *Yie Ar Kung-Fu*, mientras que en *Mundiales de Fútbol* veríamos reflejado el simpar *Konami's Football*. Por su parte, *Licántropo* venía a ser el laureado *Knight Lore* de Ultimate, si bien el grueso del catálogo de Onaki se componía en gran medida de algunos de los grandes clásicos de Konami para el estándar japonés. Llegaban a ser tan cutres que alteraban el registro de caracteres para hacer que la "M" se convirtiera en una "K", o que la "K" directamente fuese un espacio en blanco. Así, donde antes aparecía escrito "Konami", haría acto de aparición un "Onaki" tan vulgar como ilegal.

Quizás habrían pasado desapercibidos si los de Onaki no se hubiesen mostrado tan estúpidamente osados. Porque para encontrar subproductos a la usanza de *Fire Fox* o *Súper Golf* (que no eran otros que el *Sky Jaguar* de Konami y el *Hole in One* de Hal) solo teníamos que visitar nuestra tienda habitual de electrodomésticos. En efecto, aquellos comercios en los que se podían comprar los ordenadores personales de la época eran más que susceptibles de disponer de los juegos de estos piratas confesos. Y claro está, acabaron pescados por la principal afectada, que no era otra que Serma, distribuidora oficial de Konami en España. Estos atacaron por la vía legal, llegando a atisbarse un meneo judicial que no llegó demasiado lejos por culpa de lo desprotegido que estaba el sector del software en los juzgados, si bien hubo quién llegó a pisar el frío calabozo algún día que otro.



» [MSX] ¡Las apariencias engañan! Cuando ves este juego en movimiento la experiencia es atroz. Pero claro, a ver quién era el guapo que podía adivinarlo al ver las capturas en las revistas.



» [MSX] Aunque a primera vista *Ewoks and the Dandelion Warriors* parece recordar a *Knightmare*, esta pesadilla tecnolúdica está a años luz del clásico de Konami.

El grueso del catálogo de Onaki se componía en gran medida de algunos de los clásicos Konami para MSX

Esta particular aventura no terminó de amedrentar a los responsables de Onaki, solo que esta vez decidirían emprenderse sin los riegos que conllevaba el dar brazadas cual pirata de ultramar. Así pues, José María Laffitte ayudaría a fundar en 1987 lo que vendría a ser una casa seria, dispuesta a dejar atrás el turbio pasado para afrontar un mercado que sin duda acogería con algarabía los sólidos productos que iban a producir. Para ello, nada mejor que escoger un nombre contundente, una marca cuyo mero soniquete transmitiera plena confianza: "Walther Miller". No sabemos a ciencia cierta si tomaron como referencia al arrojado político alemán de la Alemania de la posguerra (Walther Von Miller), pero sí que se eligió por lo extremadamente formal que parecía. No lo olvidemos: lo formal transmite confianza… aunque ésta era bastante susceptible de perderse a poco que nos fijáramos en el hecho de que ni ellos mismos eran capaces de escribir bien el nombre de su empresa, tanto en la publicidad como en la propia obra en sí. Muy de la época.

Todo el chiringuito estaba montado en un piso de la barcelonesa calle Aragón. Allí apretados trabajaban cinco personas: el jefe, un coordinador, tres programadores y un músico. Ramón Rabasó nos narraba su experiencia en Walther Miller: "Llegué allí porque en aquel tiempo colaboré en la revista *Input MSX* durante dos o tres años, y un día me enteré de que el dueño de Walther Miller iba a pasarse por la redacción para tener una reunión con el director de la revista, Manuel Pérez, con el fin de contratar publicidad; así que me encargué de que mi monitor estuviera bien visible y pudiera contemplarse un scroll horizontal punto a punto en el que ▶



» [MSX] El entrañable ewok Wicket no da más de sí: no veremos otra cosa que esta pantalla más o menos desmontada. Menudos morritos nos ponía el pájaro.



» [MSX] El veterano *Sky Jaguar* de Konami fue una de las víctimas de Onaki. Los japoneses no podían sospechar qué se estaba fraguando desde la otra parte del planeta.

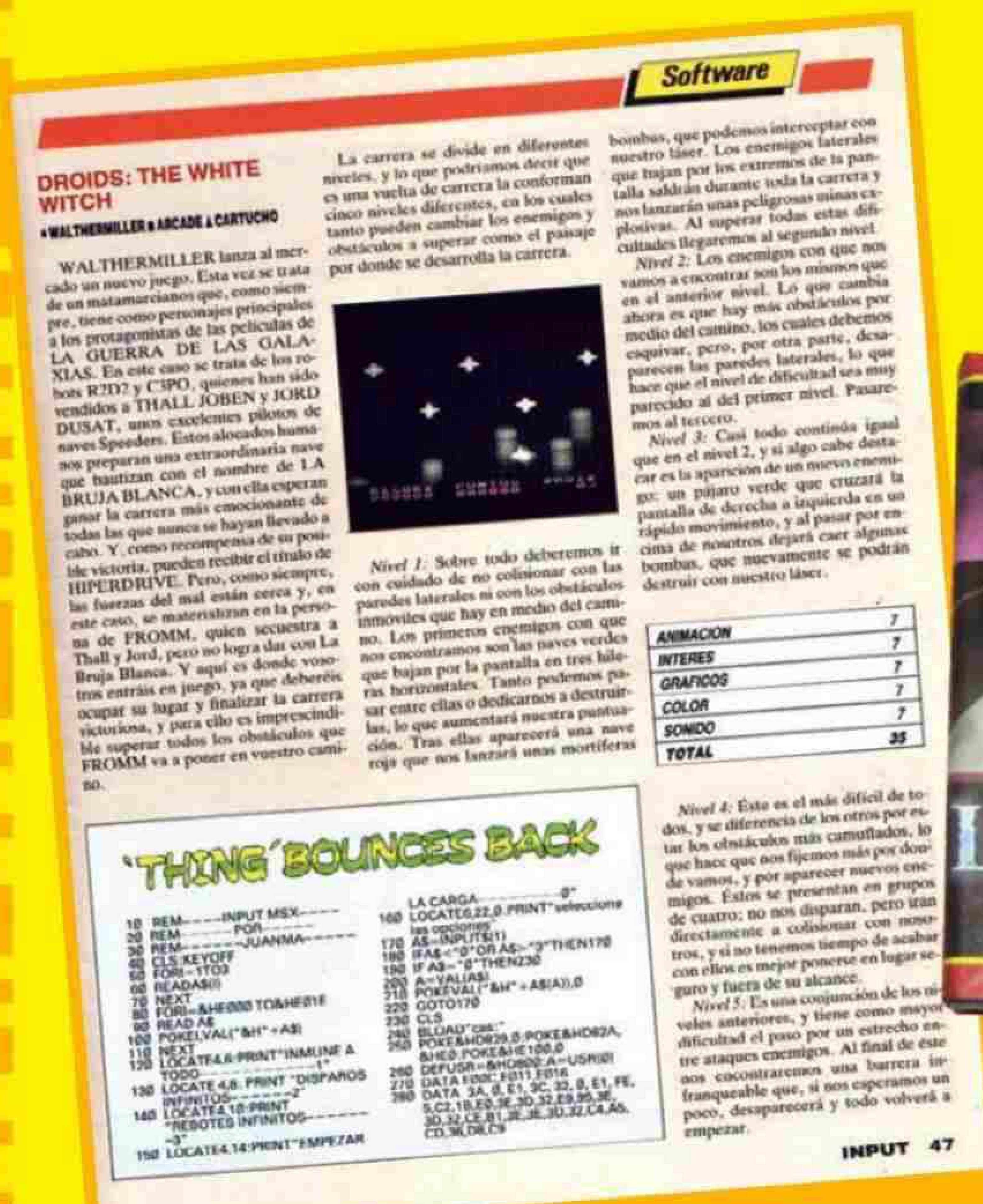
estaba trabajando para un artículo. El plan surgió efecto, y cuando se iba, el jefe de Walther Miller lo vio y me preguntó si quería trabajar para ellos. Me hice un poco el interesante y fui corriendo al día siguiente".

El asunto se intuía serio, con una empresa que parecía buscar programadores competentes y cerraba prósperos tratos con las revistas especializadas del sector. De sopetón, Walther Miller haría acto de aparición ocupando páginas de publicidad, anunciándose de golpe y porrazo un tropel de lanzamientos que recogía desde interesantes utilidades hasta juegos de diversa índole licenciados con el universo *Star Wars* por bandera… ¡autorizados por Lucasfilm, amigo lector! O eso decían ellos, claro está. Según contó Rabasó, el equipo de programación así lo creía, pero la realidad no era otra que la inexistencia de dicho acuerdo. Hay que tener en cuenta que, ya desde sus principios, el emporio de George Lucas cuidaba sus franquicias sobremanera, sobre todo cuando estas salían de sus oficinas. Un buen ejemplo de ello es el *Labyrinth* que la japonesa Pack in Video convirtió a MSX2 en 1986. Es por ello que deja de tener cualquier atisbo de base el que una empresa que acababa de nacer, sin ningún tipo de background y con los oscuros precedentes de Onaki obtuviera el beneplácito de Lucasfilm.

Pero no existía lo que hoy conocemos como Internet, estábamos en España y el ordenador era el MSX, por lo que, con un poco de suerte, las noticias de esta pirueta múltiple no terminarían llegando al Rancho Skywalker. No obstante, veríamos como se anunciaban en formato cartucho ROM de un megabit dos juegos de acción tan atractivos como *Droids: The White Witch* y *Ewoks and the Dandelion Warriors*, y dos educativos puzles para los más pequeños de la casa: *Droids en el Planeta Ingo* y *Wicket el Ewok*. La nota seria del catálogo la pondría un programa de dibujo llamado *Miller Graph* y, finalmente, dos utilidades que parecían responder a las necesidades de muchos usuarios del estándar nipón: *Memory Miller* y *MultiMiller*.

Los primeros en aparecer serían los pertenecientes a la "línea azul", especialmente dirigidos a los niños. *Droids en el Planeta Ingo* y *Wicket el Ewok* compartirían mecánica y muchas, muchas líneas de código. Estos cartuchos se componían únicamente de una pantalla notablemente ilustrada, todo hay que decirlo, en la que R2D2 y C3PO por un

El equipo de programación creía que contaban con la licencia oficial de Lucasfilm, algo que no sucedió en realidad.



Software

DROIDS: THE WHITE WITCH

• WALTHERMILLER • ARCADE • CARTUCHO

WALTHERMILLER lanza al mercado un nuevo juego. Esta vez se trata de un matamarcianos que, como siempre, tiene como personajes principales a los protagonistas de las películas de LA GUERRA DE LAS GALAXIAS. En este caso se trata de los robots R2D2 y C3PO, quienes han sido vendidos a THALL JOBEN y JORD DUSAT, unos excelentes pilotos de naves Speeders. Estos alocados humanos preparan una extraordinaria nave que bautizan con el nombre de LA BRUJA BLANCA, y con ella esperan ganar la carrera más emocionante de todas las que nunca se hayan llevado a cabo. Y, como recompensa de su posible victoria, pueden recibir el título de HIPERDRIVE. Pero, como siempre, las fuerzas del mal están cerca y, en este caso, se materializan en la persona de FROMM, quien secuestra a Thall y Jord, pero no logra dar con La Bruja Blanca. Y aquí es donde vosotros entráis en juego, ya que deberéis ocupar su lugar y finalizar la carrera victoriosa, y para ello es imprescindible superar todos los obstáculos que FROMM va a poner en vuestro camino.

La carrera se divide en diferentes niveles, y lo que podríamos decir que es una vuelta de carrera la conforman cinco niveles diferentes, en los cuales tanto pueden cambiar los enemigos y obstáculos a superar como el paisaje por donde se desarrolla la carrera.

Nivel 1: Sobre todo deberemos ir con cuidado de no colisionar con las paredes laterales ni con los obstáculos inmóviles que hay en medio del camino. Los primeros enemigos con que nos encontramos son las naves verdes que bajan por la pantalla en tres hileras horizontales. Tanto podemos pasar entre ellas o dedicarnos a destruirlas, lo que aumentará nuestra puntuación. Tras ellas aparecerá una nave roja que nos lanzará unas mortíferas bombas, que podemos interceptar con nuestro láser. Los enemigos laterales que bajan por los extremos de la pantalla saldrán durante toda la carrera y nos lanzarán unas peligrosas minas explosivas. Al superar todas estas dificultades llegaremos al segundo nivel.

Nivel 2: Los enemigos con que nos vamos a encontrar son los mismos que en el anterior nivel. Lo que cambia ahora es que hay más obstáculos por medio del camino, los cuales debemos esquivar, pero, por otra parte, desaparecen las paredes laterales, lo que hace que el nivel de dificultad sea muy parecido al del primer nivel. Pasaremos al tercero.

Nivel 3: Casi todo continúa igual que en el nivel 2, y si algo cabe destacar es la aparición de un nuevo enemigo: un pájaro verde que cruzará la pantalla de derecha a izquierda en un rápido movimiento, y al pasar por encima de nosotros dejará caer algunas bombas, que nuevamente se podrán destruir con nuestro láser.

ANIMACION	7
INTERES	7
GRAFICOS	7
COLOR	7
SONIDO	7
TOTAL	35

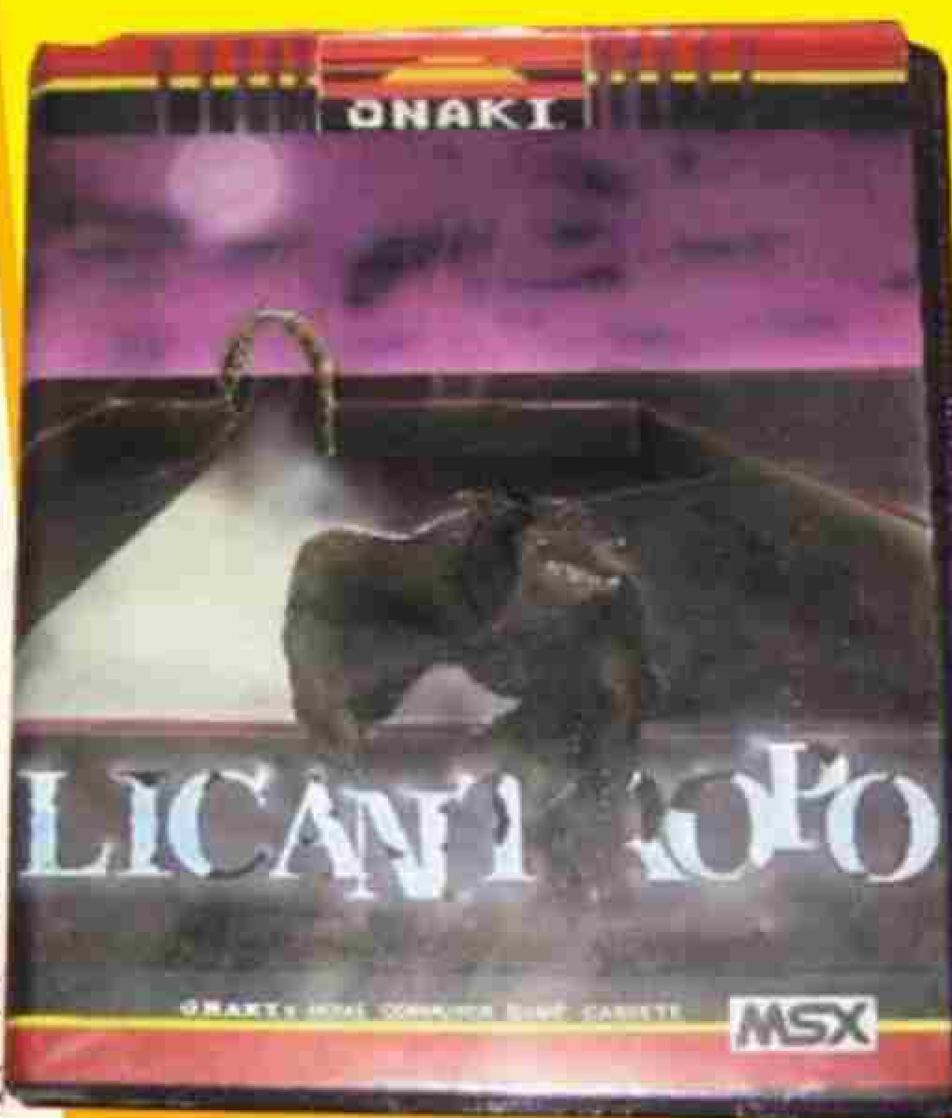
Nivel 4: Éste es el más difícil de todos, y se diferencia de los otros por estar los obstáculos más camuflados, lo que hace que nos fijemos más por donde vamos, y por aparecer nuevos enemigos. Éstos se presentan en grupos de cuatro; no nos disparan, pero irán directamente a colisionar con nosotros, y si no tenemos tiempo de acabar con ellos es mejor ponerse en lugar seguro y fuera de su alcance.

Nivel 5: Es una conjunción de los niveles anteriores, y tiene como mayor dificultad el paso por un estrecho entre ataques enemigos. Al final de éste nos encontraremos una barrera infranqueable que, si nos esperamos un poco, desaparecerá y todo volverá a empezar.

'THING' BOUNCES BACK

```
10 REM------INPUT MSX-----
20 REM---------POR--------
30 REM------JUANMA--------
40 CLS:KEYOFF
50 FORI=1TO3
60 READA$(I)
70 NEXT
80 FORI=&HE000 TO&HE01E
90 READ A$
100 POKEI,VAL("&H"+A$)
110 NEXT
120 LOCATE4,6:PRINT"INMUNE A
    TODO------------1"
130 LOCATE 4,8: PRINT "DISPAROS
    INFINITOS---------2"
140 LOCATE4,10:PRINT
    "REBOTES INFINITOS--------
    -3"
150 LOCATE4,14:PRINT"EMPEZAR
    LA CARGA-----------0"
160 LOCATE0,22,0:PRINT"seleccione
    las opciones"
170 A$=INPUT$(1)
180 IFA$<"0"OR A$>"3"THEN170
190 IF A$="0"THEN230
200 A=VAL(A$)
210 POKEVAL("&H"+A$(A)),0
220 GOTO170
230 CLS
240 BLOAD"cas:"
250 POKE&HD829,0:POKE&HD82A,
    &HE0:POKE&HE100,0
260 DEFUSR=&HD800:A=USR(0)
270 DATA E00C,F011,F016
280 DATA 3A,0,E1,3C,32,0,E1,FE,
    5,C2,18,E0,3E,3D,32,E9,95,3E,
    3D,32,CE,B1,3E,3E,3D,32,C4,A5,
    CD,36,D8,C9
```

INPUT 47



» Arriba: El atractivo estuche de *Licántropo* albergaba todo un clásico: *Knight Lore*. Izquierda: Reseña "nutricia" de *Droids: The White Witch* en la revista *Input MSX* nº19

lado y el ewok Wicket por otro tenían que ser recompuestos. Un puzle de los de toda la vida, solo que salía mucho más barato el adquirir uno auténtico, con sus piezas y todo; y no lo que en verdad resultaba ser un engorroso divertimento impropia de las buenas críticas que recibió en las revistas del sector.

Tres cuartos de lo mismo ocurriría con *The White Witch* y *Ewoks and the Dandelion Warriors*. Detrás de estos atractivos nombres se ocultaban sendos arcades que, como ocurriera con los puzles antes mentados, compartían no pocas trazas de programa. Cabe decir que las pantallas resultaban de lo más interesantes, en especial el cartucho destinado a los ewoks, mostrando un colorido propio de las mejores producciones japonesas. Del mismo modo, en estático recordaba al gran *Knightmare* de Konami, lanzado un año antes y ya convertido en toda una referencia del sistema. En todo caso, y ya con el software cargado en la computadora, definir el resultado como atroz era quedarse corto.

A pesar de todo se notaba la buena mano de un programador de talento como Rabasó, que lograba plasmar un scroll decente y una correcta implementación de sprites. Pero se ve que corría mucha prisa poner estos juegos en circulación, y es algo de lo que es fácil percatarse a poco que se introduzcan los cartuchos en el ordenador. La presentación era aséptica a más no poder, y el factor lúdico, a pesar de la sencillez que debería conllevar la formula shoot'em up que abrazaban ambos títulos, brillaba por su ausencia. Ewoks y Droids protagonizaban dos engendros absurdos, sin control, con un ritmo y unas dosis de aleatoriedad poco aptas para la salud del usuario. Ni por asomo tenían posibilidades de divertir, por no decir que la música, más que capaz de hacernos sangrar por el oído, invitaba a lanzar los cartuchos por la ventana. Todo muy digno de la vieja Lucasfilm, claro que sí.

Es fatídico imaginar la cara de todo aquel que hubiese invertido las más de cinco mil pesetas que costaban estos ejemplares. A esta engañifa contribuyeron publicaciones a la usanza de *MSX Club* o *Input MSX*, cuyas reseñas colocaban la producción de Walther Miller muy por encima de la media. Antonio Pliego, redactor jefe de *Input MSX*, nos confesaba que se trataban de



» [MSX] Por fuera se llamaba *Mundiales de Fútbol*, dentro respondía a *Onaki's Soccer*. En verdad se trataba del genial *Konami's Football*. Esos sprites con bigote son bastante reconocibles.



» [MSX] El pantallazo de la moto es posiblemente el único logro de esta herramienta. Nada que ver con programas lanzados para el estándar japonés, como *Creative Graphics* o *Eddy II*.



» [MSX] Onaki presentaba los juegos con una sencilla cabecera escrita en Basic. Ojo al logo del sol naciente, por si no hubiera suficientes pistas para localizar el origen japonés de los juegos.

"comentarios nutricios por haber contratado publicidad en la revista", refiriéndose a los mismos con cierta ironía calificándolos entre comillas de "fantásticos juegos". Así se confirmaba la única manera en la que los catastróficos videojuegos de esta peculiar desarrolladora obtuviesen el favor de la crítica especializada, conformándose como un negocio en el que el único perdedor era el estafado usuario final.

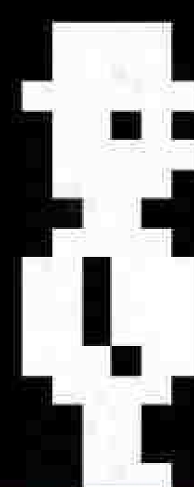
Pero para estafados aquellos que adquirieran las utilidades de Walther Miller. De la quema quizás se salvaba un limitadísimo *Miller Graph* que distaba mucho de acercarse a las posibilidades que otorgaban programas como el *Creative Graphics* de Sony o el estupendo *Eddy II* de Hal Laboratory. Por su parte, *MultiMiller* ofrecía a los poseedores de MSX2 el poder utilizar la totalidad del software desarrollado para los MSX de primera generación, teóricamente reconfigurando el sistema para hacer compatibles todos aquellos programas que no hubiesen respetado las normas básicas de compatibilidad impuestas por Ascii. Y al igual que *Memory Miller*, que sobre el papel era una ampliación de memoria de 64K, no funcionaba.

Algunos usuarios incluso tuvieron la desgracia de ver cómo sus equipos terminaban averiándose después de intentar hacer operar uno de estos cartuchos de utilidades. De un modo u otro, lo menos malo que podía pasar es que tendríamos un hermoso pisapapeles enfundado en plástico y cartón. Bastantes usuarios trataban de contactar con algún responsable de Walther Miller para intentar obtener un *Memory Miller* que funcionara… pero Laffitte siempre estaba reunido. En el mejor de los casos, se disculpaba ante los comercios implicados en la distribución de sus productos diciendo que no disponía de más ampliaciones de memoria, causando auténticos agujeros en pequeños negocios del sector.

Después de semejante estropicio, Walther Miller desapareció. La empresa de evaporó, y las pocas tiendas que se atrevieron a distribuir su catálogo se deshicieron de mala manera de tan ponzoñosa producción. En definitiva, nos encontrábamos ante el fin de una de esas cutreces tan de los ochenta; solo que en esta ocasión vestía con elegancia y le decía cosas bonitas a unos usuarios más necesitados de lo que hoy día quieren reconocer. ✱

JET SET WILLY

Las historias tras Manic Miner y Jet Set Willy II son bastante conocidas, pero la del primer Jet Set Willy no lo es tanto. Contamos con la ayuda de Matthew Smith, el creador de la saga, para contarla como es debido



+++++ Press ENTER to Start +++++



Hay un montón de cosas alucinantes sobre *Jet Set Willy*. Es impresionante que tenga 60 pantallas cuando su predecesor, *Manic Miner*, tenía 20 y era considerado un número inmenso para la época. Es sorprendente que la versión de Spectrum se haya llevado a 30 plataformas distintas, desde la Atari de 8 bits a Xbox 360. Alucina también cómo, tras 30 años de su lanzamiento, haya fans tan apasionados con él hasta el punto de analizar su código línea a línea. Con todo esto a considerar, quizá lo más sorprendente sea que el juego nunca se terminó por completo.

"*Jet Set Willy* se hizo por completo en la casa de mi madre de Wallasey," comenta Matthew Smith, recordando el infierno del desarrollo del juego. "Era uno de los directores de Software Projects, pero no lo hice ahí." En lugar de desarrollar el juego en las oficinas de la firma que acababa de establecer con Alan Maton y Tommy Barton, a sus 18 años, Matt prefirió seguir en el escritorio donde creó *Manic Miner*. Aunque dicho juego se desarrolló en ocho semanas, *Jet Set Willy* le llevó ocho meses. Las expectitivas eran altas con *Jet Set Willy*, "El juego de ordenador más esperado de todos", comentaba la revista *Crash* en su momento, por lo que la presión para Matt era bastante insoportable. A medida que el lanzamiento del juego se retrasaba (debía lanzarse en Navidades de 1983), sus compañeros empezaron a preocuparse.

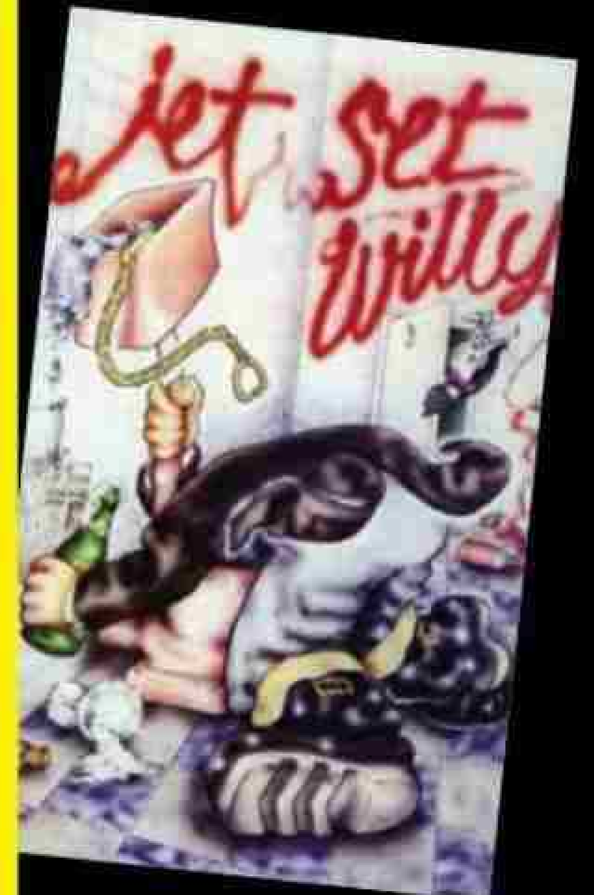
"Alan Maton iba a mi casa todos los días y me decía 'continúa, acaba esto.'" En el pasado, Matt consideró la actitud de Alan una molestia, pero ahora cree que fue crucial para que pudiera acabar el juego. "Lo que hacía no era más que lo que hace un productor hoy en día. Sin ello, no habría acabado el juego, porque mi paciencia se estaba acabando."

Durante las últimas semanas de desarrollo, Matt estaba clavado en su habitación, viviendo de comida enlatada que comía directamente del envase. Alan lo sacaba de casa a restaurantes donde se cebaba a primeros platos. El apoyo moral y alimenticio dieron sus frutos en abril de 1984. Todo el mundo celebró el lanzamiento, las críticas fueron brillantes y llegaría a vender alrededor de medio millón de copias. Matt había hecho otro clásico, pero le había sobrepasado y nunca volvería a completar otro juego.

Nadie podía haberlo previsto, Matt incluido, cuando empezó a escribir el juego, animado por el éxito de *Manic Miner*. Al no tener un plan claro para la secuela, empezó a escribir código aleatorio y de ahí nacieron sus mejores características. "El columpiarse con la cuerda es de lo primero que cree mientras trabajaba en Bug-Byte. Las cuerdas se usaron con una ola de números que subían y ▶



» Matt en su cueva, alrededor de 1983, mientras trabaja con su siempre fiel Tandy TRS-80.



» La memorable portada fue cosa de Roger Tissyman, el artista habitual de Software Projects.



"Estuve mucho tiempo creando las habitaciones, pensando en nuevos retos para los jugadores"

Matthew Smith



» [ZX Spectrum] Una prueba de que Matt no diseñó el mapa a lo loco: aquí se muestra el pasaje inferior, pero no la manera de llegar a él.



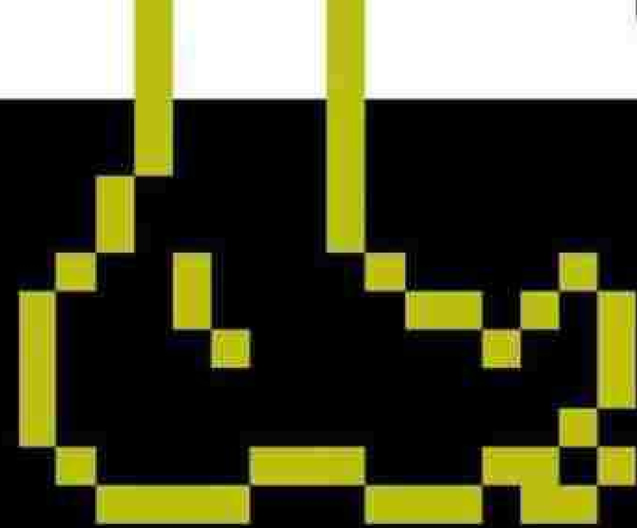
» [ZX Spectrum] ¿Un cerdo volador sobre una central eléctrica? Claro...



» [ZX Spectrum] El ático está plagado de cosas raras, algunas muy sorprendentes

PRIMERO DE JET SET WILLY

■ Miner Willy tiene que recolectar 83 ítems en 60 habitaciones antes de poder ir a la cama. Este plataformas con toques de aventura expande los conceptos de *Manic Miner* al dar a los jugadores una mayor libertad para explorar en lugar de imponerles unas cuantas pantallas lineales.



Niveles de pesadilla

Los niveles más difíciles del juego



LA HIGUERA

■ Es posible atravesar esa difícil pantalla, incluso si no es necesario. Lo que tienes que hacer es saltar a la parte derecha del árbol, como en la pantalla. Esto no era posible en la versión original debido a un bloque suelto que más adelante se terminó eliminando.



LA BODEGA

■ Llegar al pasaje secreto en la parte inferior, derecha es bastante sencillo, pero conseguir todas las botellas a medida que vas cayendo no lo es tanto. Es bien difícil, de hecho. Lo mejor es hacer un salto en vertical para evitar la cuchilla y luego ir bajando hacia el fondo.



LA HABITACIÓN DE LAS PESADILLAS

■ Las pequeñas plataformas y los guardianes varios dan buena cuenta del nombre de este cuarto. No ayuda que Willy se convierta en un cerdo volador y que eso haga difícil medir tu posición. El truco es llegar a la derecha con las alas abiertas.



LA ABADÍA ABANDONADA

■ Atravesar esta pantalla es algo infernal, al margen de los coleccionables. Tienes que medir los saltos, evitar a los curas en las plataformas y usar un salto vertical para pasar por encima del último de ellos sin que te dé el que viste de verde. Horrible.



EL HOYO DEL CURA

■ Escalar el muro Este es difícil y una prueba compleja, con los saltos más largos del juego. Un truco es poner a Willy en los bordes de cada plataforma y tratar de saltar en vertical mientras mantienes la dirección al caer, lo que te permite hacer un salto perfecto donde tú quieras llegar.



BAJO EL CAMINO

■ Tu ritmo debe ser perfecto para evitar al Dalek y acabar en la plataforma inferior amarilla, la segura. La pantalla de arriba muestra a Willy en lo más alto del primer salto. Oh, y no es un Dalek: "Es un pastiche de diseños de robots de ciencia ficción populares," nos comenta Matt Smith.



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** Software Projects
» **DESARROLLADOR:** Matthew Smith
» **LANZAMIENTO:** 1984
» **PLATAFORMA:** Varias
» **GÉNERO:** Plataformas



MÁS JUEGOS

DELTA TAU ONE
PLATAF.: Tandy TRS-80
AÑO: 1982

STYX (EN LA IMAGEN)
PLATAF.: Spectrum
AÑO: 1983

MANIC MINER
PLATAFORMA: Spectrum y otros más
AÑO: 1983

▶ bajaban, y toquetee las cifras hasta que quedó bien. Adoro las cuerdas, pero había que tener cuidado de no soltarse en medio del balanceo."

El trasfondo de la historia – Willy se hace rico y se va de fiesta con amigos – refleja a su autor. Matt recibió unos 40.000 euros de Bug-Byte por *Manic Miner* y, creyendo que iba a recibir más, se lo fundió. Cuando vio que no iban a aflojar más pasta, se fue de Bug-Byte y fundó Software Projects.

Willy, mientras tanto, se compra una casa para dar fiestas, y tras una algo agitada, necesita arrodillarse y 'rezar al Dios de la Porcelana'. Vomitar, vamos. "Empezar en el baño era parte de la historia. Fue la primera habitación que diseñé".

La siguiente habitación que creó fue el Master Bedroom. Allí, María, una señora griega que vivía enfrente de Matt, y que ejercía aquí de asistenta de Willy, le impide que se vaya a dormir hasta que haya limpiado todo el desastre que ha organizado. Con el principio del juego en su sitio, y el final bien anticipado con una prueba básica a completar, Matt podía empezar a construir el resto de habitaciones que conformaban los dominios de Willy.

» [ZX Spectrum] Una de las pantallas más famosas estaba inspirada en el cómic *Fabulous Furry Freak Brothers*.



» [ZX Spectrum] Los guardas de esta fase inspirada en *Hunchback* se parecían a David Ward, el jefe de Ocean.



> "Nunca obtuve royalties de Jet Set Willy. Habría sido mejor si hubiera sido independiente"
>
> Matthew Smith

"Un montón de las pantallas estaban basadas en lo que era una casa de campo. Diseñé las habitaciones mientras le daba a la cabeza, hacía algunos diseños y luego los escribía en código, y así constantemente una y otra vez. El mapa no estaba planificado por completo, simplemente iba saliendo. Empleé un montón de tiempo en diseñar habitaciones, intentando dar con nuevas formas de retar a los jugadores".

Esta manera de crear habitaciones a medida que se las necesitaba explica la construcción absurda de la casa de Willy. Algunas habitaciones son caóticas y con varias plataformas, muchos enemigos y objetos a coleccionar, mientras que otras son minimalistas y están vacías. Algunas veces, estos constrastes están pegados. Es obvio, sin embargo, que Matt planificó las rutas por la casa. Por ejemplo, la pantalla del Banyan Tree es difícil, pero no hay por qué atravesarla, pues la cocina es más fácil y lleva al mismo sitio.

"Las habitaciones ocupaban 256 bytes cada una, así que pude poner 60 en total", comenta Matt. Ese número tenía que ser más alto, en principio. "Debería haber habido 64 pantallas, pero no podía hacer que las últimas cuatro funcionaran porque mi disco duro estaba dando problemas. Los cuartos perdidos están tras The Mega Tree. Se supone que este árbol iba a ser más grande y a tener más ramas, pero nunca llegó a ocurrir porque estaba escribiendo los números y estos se corrompían.


» Gracias a su alianza con Elite Systems, Matt por fin ha cobrado algunos royalties de *Jet Set Willy*.

Las habitaciones nunca se probaron porque estaban a medias. Si pudiera coger el código original… Pero se perdió hace mucho tiempo."

Se supone que los datos de las habitaciones perdidas fueron sobreescritos por el disco duro del Tandy TRS-80 Model 4 que usaba Matt para desarrollar, pero justo antes de que el juego fuera final, renunció a recuperarlas. Otros problemas menos obvios llevaron al bug que impedía finalizar el juego. En palabras de Matt, el juego "no se lanzó, simplemente escapó."

Hizo algunas correciones, eso sí. "Empezabas con tres vidas, como en *Manic Miner*, pero me di cuenta de que era muy difícil y las aumenté a ocho. También hice mucho testing. Empleé un par de días en The Banyan Tree e hice posible que se pudiera cruzar al otro lado. Nunca completé el juego de forma legítima en su momento." Si lo hubiera hecho, se habría dado cuenta de que era imposible conseguir muchos objetos y que Maria nunca se contentaba.

También había un 'bucle de la muerte' algo incómodo en el que se perdían todas las vidas si Willy moría al entrar en un cuarto. Matt lo explica: "Todos los personajes tienen unas posiciones que se resetean cuando entras en una pantalla, de ahí el bucle. Sabía que esto iba a ser un problema, pero pensé: 'Bah, no importa'".

El auténtico aguafiestas fue el bug del ático, en el que una flecha perdida causa un efecto dominó en el resto de habitaciones de la casa. "Una flecha se pasa de largo por la izquierda y corrompe la memoria", comenta Matt, revelando que no había conocimiento del error en las comprobaciones de código. "El truco estaba en hacerlo todo antes de ir The Attic para evitar la posible corrupción de escenas."

Software Projects lanzó una serie de correciones que arreglaban este bug y que permitían recolectar todos los objetos. Pero había otro problema, por desgracia. "Las primeras copias contaban con *If I Were A Rich Man* como canción. Cree la música, pero no la escribí de forma original. Los propietarios quisieron que les pagáramos unos 50.000 euros y dijimos que 'nanai'" La siguientes copias tenían *In the Hall Of The Mountain King* de *Manic Miner* en su lugar.

Jet Set Willy puede que ahora sea un clásico, con sus bugs y todos, pero para Matt fue un juego amargo. No solo su desarrollo fue infernal, sino que no recibió beneficios de su éxito. "Nunca conseguí royalties de la saga *Jet Set Willy*. Me habría ido mejor si hubiese sido independiente. Para ser justos, la mayoría de los beneficios iban a los sueldos. Software Projects emplaba a 20 personas entonces".

Los fans a menudo discuten cuál es el mejor juego de *Miner Willy*, y para Matt no hay duda alguna. "Al margen de poder columpiarse con cuerdas, lo que me gusta, siempre preferí *Manic Miner*. Había tantas pantallas de *Manic Miner* de las que estaba orgulloso. No me gustan algunas de las que hay en *Jet Set Willy*." Habla muy bien de *Jet Set Willy II*, eso sí, que se basó en gran parte en su código, se lanzó originalmente en Amstrad CPC y que desarrollaron Derrick Rowson y Steve Wetherill. "Incluyeron el doble de pantallas usando compresión. Todo *Jet Set Willy* estaba incluido, con pantallas extra. Había tantas pantallas en el espacio…" La voz de Matt se apaga. Intentó producir una secuela dos veces, pero tanto – *The MegaTree como Miner Willy Meets The Tax Man* – nunca se acabaron. Por suerte, su claro y legible código para *Jet Set Willy* ha permitido que muchos modders den el salto e hicieran sus propios niveles. "Tenía un diseño limpio. Podías ver el código y entender cómo funcionaba todo para hackearlo y hacer lo que quisieras."

Con más de 90 mods para Spectrum, los fans han continuado el legado de Willy, incluso si Matt no pudo. Eso es alucinante. ✱

Gracias a Paul Drury por su ayuda.

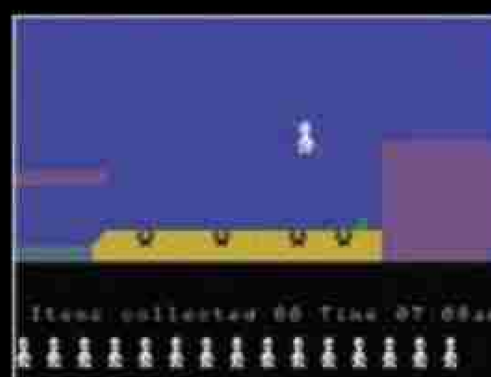
Todos sus ports

Un vistazo rápido a las conversiones oficiales del juego



COMMODORE 64

■ La versión de C64 es inaceptable. Su autor, Shahid Admad tuvo poco tiempo para hacerlo, y se nota. Las escaleras están mal, las cuerdas no funcionan bien y solo se puede completar con un bug descubierto en el 2000.



MSX (BEE-CARD)

■ Esta versón se lanzó en Japón, producida por Hudson Soft. Los datos del juego tuvieron que comprimirse en el cartucho, por lo que la presentación es mala: no hay títulos ni nombres en los cuartos y va bastante lenta.



BBC MICRO

■ Una versión decente facturada por Chris Robson. Usa gráficos Mode 1, por lo que los colores son limitados (solo cuatro), pero el juego es muy fiel al original por lo demás. La versión de Electron es similar, pero con solo dos colores.



MSX

■ Una conversión de calidad realizada por Cameron Else, una de las dos mejores versiones tras la original de Spectrum, muy fiel y que se juega con sumo gusto. La versión para el Tatung Einstein es exactamente igual.



COMMODORE 16

■ Del mismo modo que con Plus/4, pero con todavía menos pantallas, solo 19 del total. Es algo que podemos perdonar dada la memoria de 16KB del hardware. The Pantry, que aparece arriba, sustituyó a la Nightmare Room.



DRAGON 32

■ Es monocromática, pero lo que no tiene en colores lo tiene en contenido: incluía 15 habitaciones nuevas. No se puede acabar, por desgracia. Se portó más tarde a Archimedes y Spectrum.



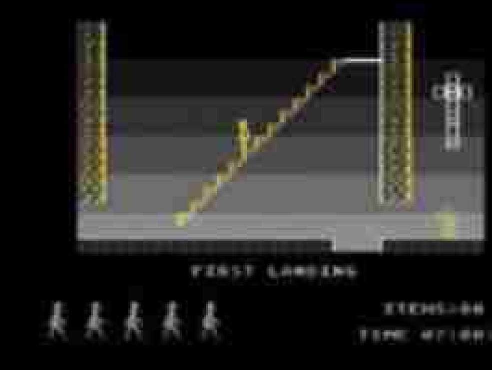
COMMODORE PLUS/4

■ Basado en la versión de C64, solo que es mucho peor. El autor no consiguió que las cuerdas funcionaran bien, por lo que eliminaron por completo las habitaciones con ellas. Y no es lo único que falta del juego.



MEMOTECH MTX

■ Es similar a la versión de MSX, por lo que es muy buena. Incluso tiene dos pantallas únicas al lado de The Security Guard – The Courtyard y The Front Lawn. Tenía un problema: los objetos no brillan, por lo que se ven peor.



ATARI 8-BIT

■ La versión de A8 es rarísima. Las habitaciones apenas se parecen a las originales y se modificaron muchos gráficos (Willy parece un vaquero). Es muy difícil, tiene muchos fallos, pero la música de Rob Hubbard al menos es fantástica.



AMSTRAD CPC

■ Esta es más bien una versión extendida, pues tiene 74 nuevas habitaciones extra, y algunas de ellas son francamente buenas, muy del estilo de Smith. Se portó a Spectrum y se lanzó también en otras máquinas como *Jet Set Willy II*.

ALEXEY PAJITNOV:

CELEBRANDO TETRIS

Han pasado 31 años, pero sigue siendo genial. Nos sentamos a hablar con Alexey Pajitnov sobre el mítico juego de puzles

Dicen que los pacientes acaban recibiendo su recompensa. En lo que respecta a Alexey Pajitnov, el proverbio era muy cierto. Creó *Tetris* profundamente involucrado en la Academia Soviética de Ciencias de Moscú, y aunque se lanzó el 6 de junio de 1984, le llevaría otros cinco años recibir el crédito que merecía debido tanto a la situación política en la URSS como a la encarnizada lucha que se desató por los derechos del juego.

Profundizar en los pormenores del trillado pasado de *Tetris* sería ensombrecer los logros del juego. *Tetris* es, después de todo, el juego de puzles más vendido de la historia. Un clásico que sigue manteniendo su popularidad 30 años después de su lanzamiento y que se ha convertido en un icono a la altura de *Mario, Sonic* o *Pac-Man*. No está nada mal para una colección de simples bloques sin una cara sonriente o un mono azul que los identifiquen. Y por si no lo sabíais, también son un ejemplo de perseverancia.

Ciertamente, el juego no se ha vuelto menos atractivo con los años, pues quien escribe estas líneas lo hace al lado de un falso póster de propaganda soviética basado en *Tetris*. Es uno de los muchos objetos de merchandising que existen sobre el juego y que no parece que vayan a pasar de moda. Y aún no hemos hablado de las ventas del juego: 425 millones de descargas de pago en móviles a las que hay que sumar los 35 millones de cartuchos que Nintendo vendió junto a la Game Boy. Más dos millones de copias en Nintendo DS. Y podríamos seguir con más cifras, pero queda claro que varias generaciones, y las que vendrán, han disfrutado de *Tetris*.

Esto puede contarse de otro modo: el juego ha aparecido en más plataformas (65, por ahora) que ninguna otra saga y tiene una entrada en el Libro Guinness de los Récords que lo demuestra. La cifra debe revisarse constantemente y, de hecho, seguro que el año que viene necesitará revisarse cuando aparezca el siguiente y extraño homenaje al juego – ¿quizá un minijuego oculto en un anuncio de una web? Si adoras *Tetris* – algo que todo el mundo hace dadas las cifras que se manejan –, está claro que hay una larga lista de maneras de jugarlo si te vuelve a apetecer hacerlo.

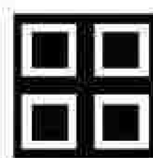
Y a pesar de todo esto – y de ir camino de las cuatro décadas de entretenimiento – Alexey sigue sin tener muy claras las razones del éxito de su creación, o por qué aparece siempre entre los juegos más importantes de la historia. "No lo sé", dice riendo. "Probablemente se deba a que la gente lo adora, y ya está, pero creo que es muy importante que haya estado en el mercado durante tantísimo tiempo. Ha habido muchas oportunidades para que la gente lo haya probado y disfrutado. Quizá por eso sigue siendo popular, por el efecto dominó."

Alexey empezó a desarrollar *Tetris* a los 29 años, tecleando en su Electronika 60 como empleado de la URSS. Se inspiró en un juego de tablero que le gustaba, llamado *Pentominoes*, que permitía a los jugadores manipular ▶

» Alexey produjo la primera versión de *Tetris* en un terminal ruso llamado Elektronika 60.







LOS CINCO TETRIS QUE DEBES JUGAR

Aquí tenéis los juegos más interesantes y revolucionarios basados en Tetris.

TETRIS

■ La versión original del *Tetris* de Nintendo se lanzó para la NES y vendió 8 millones de copias. Sin embargo, la versión de Game Boy es la que más conoce todo el mundo. La pantalla portátil y monocromática era perfecta para las formas del juego, su jugabilidad se hizo tan simple como fue posible y atrajo a toda clase de jugadores. Estos podían usar un Cable Link entre dos consolas, pero el modo de 40 líneas era la clave del éxito.



TENGEN TETRIS



■ Tengen luchó contra Nintendo por los derechos de *Tetris*, y terminó perdiendo. Eso no impidió que lanzarán su propia versión durante un periodo de tiempo limitado. Aunque es parecida a la versión de Nintendo, algunos consideran que es la mejor de las dos, principalmente porque podías jugar a la vez con otro jugador y hasta había un modo cooperativo en la que caían dos piezas a la vez por pantalla. Muy curioso.

TETRIS DS

■ Era inevitable que una nueva portátil de Nintendo recibiera su propia versión de Tetris. Esta vez recibió un montón de modos multijugador, con uno para diez jugadores y todo. Se añadieron misiones que estaban muy bien y otras mejoras lo convertían en una versión muy fresca. Lo mejor de todo: se podían guardar tetraminos y crear estrategias en cada nivel.



TETRIS Y DR. MARIO



■ Podría parecer un simple bundle de dos juegos distintos en un mismo cartucho de SNES, pero no era el caso. Había también un modo multijugador que unía ambos juegos de una manera única y divertida. Mixed Match ponía a dos jugadores juntos en un nivel del tipo B de *Tetris*, y luego les hacía jugar en *Dr Mario* y terminaba volviendo al *Tetris* para que lucharan por la puntuación más alta. Una combinación irresistible.

SUPER TETRIS

■ Con *Super Tetris* en DOS se introdujeron dos giros. No solo había un límite de bloques, bombas, relámpagos y burbujas y otros power-ups para hacer efectos en cadena y afectar al ritmo. Para conseguir más figuras, había que liberar líneas de cualquier manera posible. La suma de más capas de profundidad añadían algo más al juego que nunca había tenido y no rompía para nada con el espíritu del *Tetris* de siempre.



> **"Programé el juego por pura diversión, para mí, y lo hice algo parecido a un juego de móviles"**
> Alexey Pajitnov

» Sin la Game Boy, *Tetris* quizá no hubiera sido tan popular como llegó a serlo.

▶ 12 piezas para que encajaran en una cuadrícula de 8x8 sin solaparse. Alexey redujo el total a siete, dos de las cuales eran versiones reversibles de sí mismas, y decidió que las piezas debían estar constituidas de cuatro cuadrados.

Al hacer que los tetraminos resultantes tuvieran que caer desde lo alto de la pantalla para formar filas que desaparecen y sumar puntos, Alexey transformó un juego físico en algo digital y sumamente adictivo. De pronto, supo que tenía algo especial: "Escribí el juego por pura diversión, para mí, y lo hice en algo similar a un móvil sin color, sin sonido y sin gráficos, en una pantalla alfanumérica de 25x80", dice Alexey.

Ya había escrito otros juegos en un centro de computación ("*Tetris* no fue mi primer juego, pero después de su lanzamiento, prácticamente no hice otra cosa que desarrollar más", confiesa), pero siempre dice que *Tetris* daba la impresión de ser algo distinto desde el principio. "Empezé a jugarlo antes de terminarlo por completo, y no podía parar. Me di cuenta de que iba a ser un juego muy bueno y adictivo, y cuando vi gente a mi alrededor que tampoco podía dejar de jugarlo, la sensación me hizo tremendamente feliz."

Desde entonces, *Tetris* se ha convertido en uno de los juegos más adictivos jamás hechos. De hecho, existe una condición llamada 'Síndrome de Tetris' que parece alterar el cerebro de aquellos que lo juegan durante largos períodos de tiempo. Los enfermos dicen que el juego afecta a cómo piensan y sueñan, con muchos de ellos encontrando bloques en el mundo real y pensando en cómo reordenarlos. Y son incapaces de dejar el juego, claro.



» [PS2] *Tetris Worlds* apareció en GBA así como en PS2 y en Xbox, así como otras plataformas.

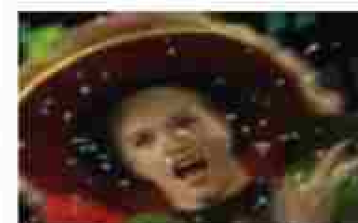
***Tetris* puede llevar a extraños compartamientos entre los jugadores.** Por ejemplo, el recién casado de Blackburn que fue cuatro meses a la cárcel porque no quería apagar su móvil, después de que se lo exigieran tres veces, por no dejar de jugar al *Tetris* en el vuelo de su luna de miel en Egipto, en 2002. Desde luego, sigue levantando pasiones. En 2009, un estadounidense llamado Harry Hong consiguió alcanzar los 999.999 puntos en la versión de NES de *Tetris*, y 'solo' después de cuatro años de prácticas.

Tetris siempre ha estado relacionado con los récords. Se convirtió en el primer videojuego en el espacio cuando en 1993 el astronauta ruso Aleksandr A. Serebrov viajó a la MIR. También se dice que es la cura para aquellos que son adictos a otras cosas, algo así como una contra-adicción. Solo tres minutos de juego con *Tetris* son necesarios para saciar el mono de un cigarillo, o

TODO UN ICONO POP



■ En un episodio de la temporada 14 de *Los Simpsons*, Homer usa su experiencia con Tetris para organizar el maletero del coche.



■ El tema de *Tetris* ha aparecido en la película *Snatch* y ha sido remezclado por Aphex Twin o Doctor Spin, entre otros.



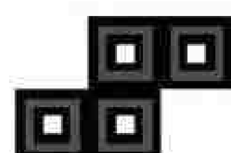
■ *Fire Tetris* es una instalación artística reciente inspirada en el juego. Fue mostrada en el Burning Man 2015.

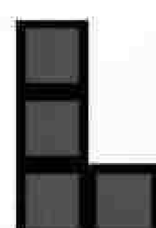


■ *Tetris* aparece en *Against The Day*, el libro de Thomas Pynchon. El apellido de Igor Padzhitnoff también resulta muy familiar…

■ Existe un montón de merchandising sobre *Tetris* que se puede comprar en comercios de cualquier parte del mundo.







eso aseguran desde la Universidad de Plymouth. También parece ayudar en casos de estrés postraumáticos relacionados con la comida o las drogas.

"Se dice a menudo que el juego ayuda a los jóvenes a mantener la atención y les permite concrentrase mejor y durante más tiempo", comenta Alexey. "También ha habido estudios en Oxford sobre el impacto de *Tetris* en la salud y en casos de TEPT. Esto, para mí, es un beneficio colateral y algo tremendamente positivo."

¿Pero por qué ha demostrado ser un juego tan competente? Alexey cree que su simplicidad ha sido la clave de su éxito y que hizo sencilla su aceptación en la conciencia colectiva de la gente: "Hace 10, 15, o quizá 20 años, estaba muy claro por qué el juego tenía impacto. Por entonces, la gente temía a los ordenadores. Los veían como algo nuevo en sus vidas y creían que eran demasiado sofisticados. Había una barrera que impedía que muchos los usaran durante largos periodos, pero *Tetris* era algo nuevo. Había un aspecto social en torno al juego, también, y su simple interfaz también era una ventaja. Son elementos que ayudaron a romper la barrera que te mencionaba."

El juego irrumpió en el momento apropiado. Alexey lo portó a PC en 1985, y fue muy popular en Europa del Este, donde los juegos estaban restringidos por la Unión Soviética. También apareció en el CES de Las Vegas en enero de 1988, donde llamó la atención de Hank Rogers, una figura fundamental en su promoción. Tras el derrumbe del telón de acero, a Elektronorgtechnia, el organismo responsable de exportar el software y el hardware de la URSS, se le presentó la oportunidad de hacer negocio en los mercados mundiales.

"*Tetris* mostraba un lado brillante de los ordenadores, y por eso mucha gente quería jugarlo también," dice Alexey. "Tenía un aspecto tan simple, tan inocente y tan abstracto." Nintendo lanzó el juego en Game Boy en 1989 y lo vendieron por millones. "*Tetris* tenía profundidad – no estaba tan hueco como *Tic Tac Toe*", comenta Alexey. "Podía portarse a cualquier cosa con un procesador y una pantalla sencilla. Para una plataforma portátil era simplemente perfecto."

Su aparición en ordenadores caseros también ayudó a que el fenómeno siguiera vivo. "Estaba en el C64 y en montones de máquinas, vendiendo mucho", dice Alexey, orgulloso. ¿Pero quién lo jugaba? Alexey asegura que el fenómeno cultural de *Tetris* reside en que las mujeres estaban interesadas, quizá más que nadie, en jugarlo.



"*Tetris* fue durante muchos años un juego que atraía a las mujeres. No sabría explicar esto psicológicamente, pero es un hecho. Había muy pocos juegos así en aquel momento, y creo que eso hacía de *Tetris* algo exclusivo. Gustaba a todos."

¿Pero gustaba todo sobre él a todo el mundo? Pues sí. *Tetris* fue uno de los juegos que más rápido calaron en la cultura popular, y eso tuvo repercusiones. La pegadiza música utilizada en la versión de Spectrum Holobyte para Apple IIGS y Mac empezó a conocerse de inmediato como 'la canción de *Tetris*'. Fue remezclada como un himno europop por Doctor Spin, el pseudónimo de Andrew Lloyd Webber y del productor musical Nigel Wright. Alcanzó el número 6 en las listas de singles de Reino Unido.

Extrañamente (o quizá no tanto), esto no se menciona en la web de *Tetris* como uno de sus hitos históricos, pero era un ejemplo perfecto de cómo el juego se estaba convirtiendo en algo cultural. También forjó los orígenes rusos del juego, pues el tema estaba basado en una canción del siglo XIX del folclore ruso llamada *Korobeiniki*. Según fuentes de, eh, sí, Wikipedia, la canción habla sobre un vendedor ambulante y una moza y describe un regateo entre ambos como metáfora del cortejo por la época. ¿Significa esto que *Tetris* en sí tiene un mensaje de fondo particular?

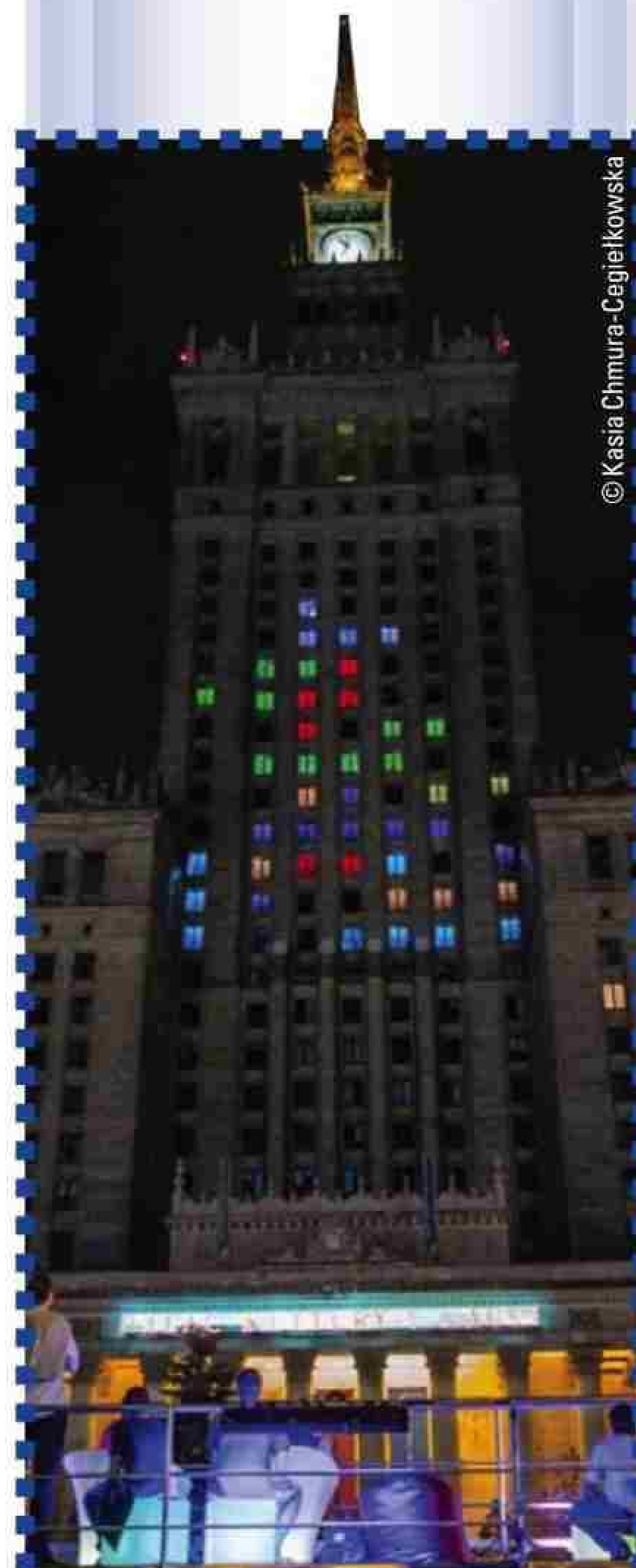
"*Tetris* no tiene mensaje alguno," dice Alexey, sentenciando teorías para siempre. "Ha sido siempre una pregunta que me ha vuelto loco porque no tiene ningún mensaje. Soy feliz porque he dado a la gente buenos momentos de juego y algo con lo que pasar el tiempo. Es el motivo por el que no me gusta especular sobre el impacto social del juego ni otras cuestiones. Creo que cada día que te sientes feliz haciendo algo, estás haciendo lo correcto, y creo que en cuanto pasas unas horas jugando a *Tetris*, el juego siempre da algo bueno."

Por supuesto, que Alexey nunca abandonara *Tetris* es una razón de su actualidad. Otros programadores han pasado a nuevas cosas, pero Alexey siempre ha tenido el juego presente. Quizá era algo necesario, pues no ganó un duro con él hasta 1996, pero el continuo éxito y su popularidad le han servido bien hasta el momento. Alexey cofundó The Tetris Company con Hank Rogers, y el juego revalida su éxito cada año con cada nueva actualización. Ha sido disfrutado en más de 185 países y jugado más de 23 mil millones de veces en Facebook. Y se dice que pronto habrá una película...

Hasta ahora, *Tetris* sigue teniendo aliados. Se unió este año a *Pong*, *Pac-Man*, *Super Mario Bros.*, *Doom* y *World Of Warcraft* en el Hall de la Fama de los Videojuegos en el museo The Strong de Rochester, New York. "*Tetris* se ha convertido en tal icono popular que el juego ha sido proyectado en las fachadas de rascacielos de todo el mundo", comentan los jueces para apoyar que fuera escogido por delante de *Space Invaders* o *Angry Birds*. Y de esto trata siempre *Tetris*: de bloques pequeños, de una idea muy simple que esconde detrás la habilidad de pensar a lo grande. "*Tetris* ha definido mi vida como empresario", comenta Alexey. "Y me encanta que la gente lo siga disfrutando." *



» Hank Rogers entendió inmediatamente el potencial de *Tetris* y se aseguró los derechos para distribuirlo.



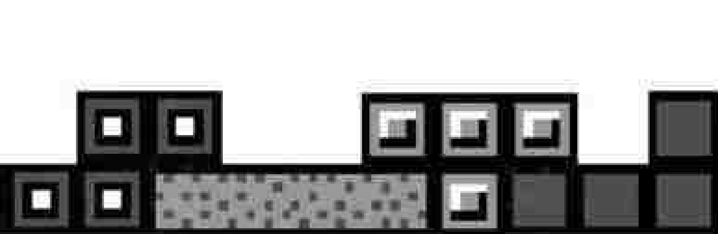
© Kasia Chmura-Cegiełkowska

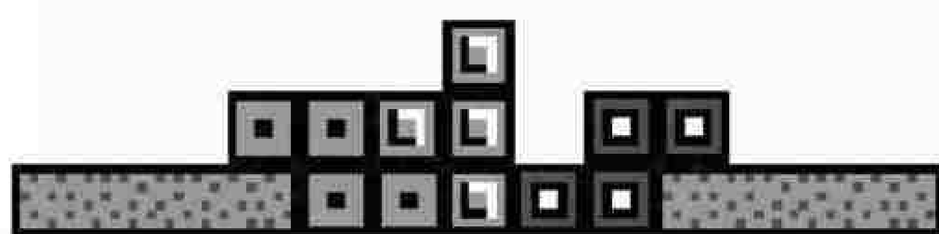
UN TETRIS GIGANTE

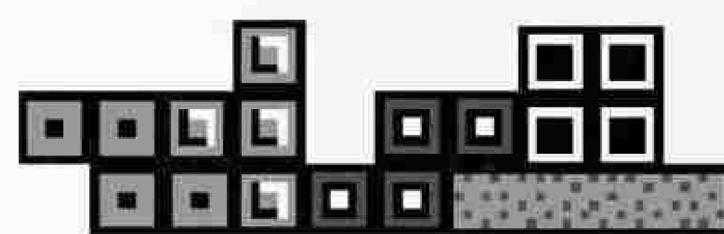
Cuando en 2014 se jugó a *Tetris* en la fachada de un rascacielos de 29 plantas en Philadelphia, un sueño se hizo realidad. "El sueño de mi juventud era que *Tetris* estuviera disponible en una pantalla para cualquiera que lo quisiera jugar," dice Alexey. "Ver a cientos de personas jugándolo en un edificio fue uno de los mejores momentos de mi vida."

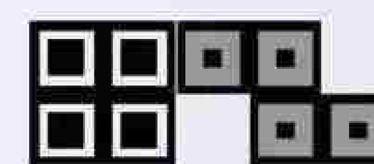
Sintió la misma alegría cuando las ventanas del Palacio de Cultura y Ciencia de Varsovia se iluminaron en julio de 2015 para que los jugadores hicieran unas cuantas líneas. Alexey y su socio de negocios, Hank Rogers, están intentando convertir Tetris en una especie de eSport. "El juego necesita algunos ajustes, pero queremos producir una experiencia para dos jugadores", dice Alexey.

Hasta que eso pase, la gente sigue feliz de jugar a la versión de 1989 de NES para el Classic Tetris World Championship anual, y que ahora va por la sexta edición – este año han lanzado la versión de PS4. Ha atraído más de 47.000 usuarios online y 500 espectadores in situ, en la exposición de juegos retro de Portland, en Oregon.









TRANTOR THE LAST STORM TROOPER

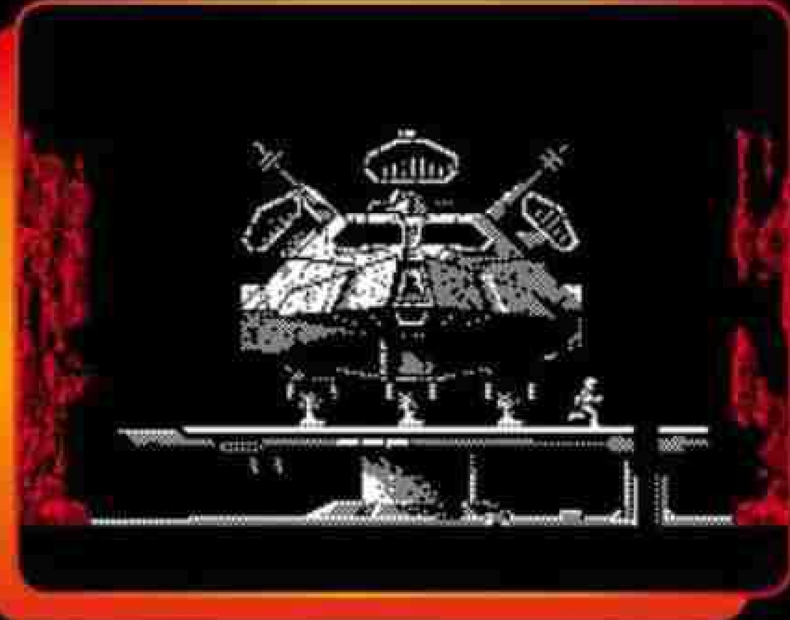
Aunque nació como un juego de serie económica, Trantor acabó siendo un título a precio completo que inauguró el sello de U.S. Gold 'Go!'. Nick Bruty nos habla de cómo creó el clásico de 8 bits con David Quinn y David Perry.

Un breve encuentro de Nick Bruty, a los trece tiernos años, con el ZX81 de su escuela, inmediatamente le vendió el mundo de los ordenadores. Para cuando cumplió quince, ya soñaba con ser programador profesional de videojuegos. Aunque ese sueño nunca se haría realidad, una demo con sprites diseñados por él y escritos por su amigo de la escuela David Quinn les dio trabajo a ambos. Pero como Bruty explica, él fue contratado más por sus dotes artísticas que por su habilidad como programador: "David Quinn y yo nos introdujimos en el desarrollo de videojuegos en Softstone, en Brighton. Yo estaba más orientado al arte y el diseño que a la programación, y así podía verme envuelto en muchos más proyectos que si fuera proramador. Softstone cerró en un año, así que volvimos a Londres. David acabó en Probe Software. Debió ser el primer programador interno. Estaba haciendo un juego de carreras de caballos y necesitaba diseño gráfico, así que hizo que entrara yo."

A mediados de los ochenta, Probe Software era una empresa relativamente modesta, pero Nick tiene recuerdos de una oficina de espacio muy limitado donde se iban acomodando muebles de recreativa: "La primera oficina de Probe estaba en Tooting, Londres, y era minúscula. Probe se dedicaba a convertir recreativas por entonces, y recuerdo lo emocionante que era cuando llegaban los muebles a la oficina. ¡A veces incluso eran los de cuatro jugadores!"

Pero antes de unirse a Probe, Bruty y Quinn habían empezado a trabajar en un arcade económico sin comentárselo a su nuevo jefe: "Había empezado a trabajar en *Trantor* como un entretenimiento entre encargos. Se lo comenté a Quinn y le interesó, así que pensamos honestamente que sería un buen título económico. Cuando empezamos en Probe, se lo enseñamos a Fergus, a quien le encantó, y propuso pasar el juego a precio completo. El título de '*Trantor*' estuvo ahí desde bien pronto; era el nombre de un planeta en un libro de L. Ron Hubbard."

Además de para el título del juego, Nick también miró al mundo de la ciencia-ficción para inspirar la mecánica de freir aliens a tiros y para la historia de


» [ZX Spectrum] Trantor huye por los pelos y con segundos de margen de su nave, cuando ésta se desintegra.


» [Amstrad] Un Trantor sin apenas energía corre para llegar a una terminal antes que enzarzarse en un tiroteo.

fondo de *Trantor*: "No puedo recordar si hice el juego después de ver *Aliens;* si realmente vi *Aliens* primero, está claro que fue una influencia. Recuerdo que una de las primeras películas que vi con David fue *Terminator* y nos impactó mucho. Me gustaba la aventura de *Star Wars*, pero el tono realista de *Alien* y *Blade Runner* me afectaron más. Eran oscuras y aterradoras, pero maravillosas. Por entonces también leía mucha ficción: Asimov, Arthur C. Clarke. Yo no escribía, pero hacer el juego era una excusa divertida para escribir un relato."

Para llevar sus ideas a la pantalla, Bruty hizo uso de sprites internos de la casa y editores de niveles, antes que dedicarse a transcribir laboriosamente diseños en papel cuadriculado a código hexadecimal: "En el pasado es lo que había usado. Tío, era lentísimo. Por suerte, David Quinn creó una buena herramienta de edición de sprites que lo aceleró todo. Me aseguré de que incluía animación en esa herramienta. Aún así, era muy lento dibujarlo todo: aún no había ratones o tablets; tenía que dibujar con mi viejo joystick de la Atari 2600. Procuraba no tener que retroceder y modificar cosas, así que lo que se ve en el juego es casi la primera versión de todo. Tenía también un editor de niveles muy simple. Eran bastante habituales por entonces y fueron creciendo en complejidad con el tiempo."

Antes de *Trantor*, Bruty había creado gráficos para otros encargos que debían encajar en una cantidad determinada de memoria, pero ahora su estatus le permitía favorecer el diseño y otras consideraciones para crear, por ejemplo, una intro cinemática: "En mi primer año en la industria se me decía cuánta memoria podía usar, que nunca era suficiente para hacer lo que yo quería. Como *Trantor* era mi primer diseño propio, acabé diciendo: 'Que les zurzan. Voy a reventar la memoria del juego en el diseño y mantenerlo simple.' Hicimos un truco con la nave. Como es lo primero que muestra el juego, hicimos que fuera lo último que se cargara. Solo existía en la pantalla, no en la memoria."

Aunque *Trantor* era en esencia un run-and-gun, Bruty lo embelleció con tantos desafíos logísticos como la memoria podía aguantar: de recargas del lanzallamas a la búsqueda de ▶

"Se lo conté a David y le gustó, así que empezamos con él pensando honestamente que sería un buen título de serie económica"
Nick Bruty



LOS DATOS

- **» COMPAÑÍA:** US GOLD
- **» DESARROLLADOR:** PROBE
- **» LANZAMIENTO:** 1987
- **» PLATAFORMA:** VARIOS
- **» GÉNERO:** RUN-AND-GUN



HITOS DEL EQUIPO

EXTREME
PLATAF.: ZX Spectrum
AÑO: 1991

DISNEY'S ALADDIN
PLATAF.: Mega Drive, Varias
AÑO: 1993

EARTHWORM JIM (IMAGEN)
PLATAF.: Mega Drive, Varias
AÑO: 1994

ONE MAN ARMIES

Más juegazos protagonizados por super soldados

GUNFORCE



■ Brutalmente duro y especialmente agresivo, este arcade de Irem es como *Contra*, pero con elementos de bullet-hell. No es que el desafío de *GunForce* sea insalvable, pero su exigencia de movimiento continuo para esquivar disparos que llegan de todas partes es peliaguda.



ASSAULT SUITS VALKEN

■ Un run-and-gun con interludios en formato shoot-'em-up. *Assault Suits Valken* lanza a un soldado equipado con una armadura descomunal contra un ejército de droides y una gargantuesca flota de naves. Niveles muy trabajados e imaginativos jefes finales.

DOOM TROOPERS



■ El inaudito desafío planteado en *Doom Troopers* es el de dar vida a un humano solitario o a un soldado alien enfrentándose en modo guerrilla a un planeta robot. Las secciones de estudiadísimo plataformeo son el complemento perfecto para las durísimas partes de run-and-gun.



MILLENNIUM SOLDIER: EXPENDABLE

■ Inspirado en *Robotron*, *Gauntlet* y *Doom*, *Millennium Soldier* pasa con acierto de niveles de run-and-gun a una perspectiva en tercera persona. Su mundo distópico y jefes titánicos son una celebración de los gráficos de PC de los noventa.

objetos. "Me encantan los juegos de acción, pero también los de aventura y exploración. Me quedaba sin memoria y tenía que plantear pequeños desafíos, antes que grandes eventos. Me hubiera encantado tener áreas escaladas a distintos tamaños, con zonas vistas más cerca (lo que acabó siendo el juego) que serían las carreras entre zonas más especiales. En principio habrían sido espacios más convencionales, como hangares y arsenales, donde se habrían realizado acciones lógicas que permitieran progresar. Y cuanto más se adentrara uno en ese mundo, más extraño y alienígena se volvería todo."



» David Perry

Para disparar la tensión de *Trantor*, Bruty dio a su héroe apenas 90 segundos para encontrar la terminal de seguridad de cada nivel y localizar una contraseña con los caracteres en anagrama. Convirtió los niveles de *Trantor* en un laberinto, interconectándolos con ascensores: "Quería que el juego fuera tenso desde el primer momento: estás en una misión en territorio hostil. Visto hoy, debería haberlo hecho por otros métodos aparte de la presión del tiempo. Me gustaba que no fuera solo acción: este tipo de puzles eran muy económicos en términos de memoria."

La combinación de puzles con cuenta atrás e intensos tiroteos hacía de *Trantor* un juego bastante difícil, algo de lo que se arrepiente Bruty viendo hoy el resultado. "Si hubiera tenido más medios para hacer la exploración más interesante hubiera suavizado la dificultad. Como el juego era 'ligero' en ese aspecto manteníamos la acción frenética."

Además de equilibrar la mecánica de *Trantor*, Bruty también se vio trabajando en la versión para Amstrad, con su juego para Spectrum aún incompleto y con un programador estrella que empezaba a trabajar por libre. "Se empezó con retraso," explica Bruty, "pero David Perry programaba tan rápido que acabó al mismo tiempo que la de Spectrum. Estoy seguro de que si hubiera empezado a la vez que nosotros habría incluido más cosas en el juego."

> **"¡El mayor desafío fue el descomunal personaje! Era inusual dar tanto peso al apartado gráfico del juego, pero me encantó el desafío."** David Perry

Aunque recuerda haber programado la versión de Amstrad de *Trantor* más deprisa que Bruty, David Perry cita los gráficos de este como la razón principal para encargarse de la conversión. "Me fui de Mikro-Gen y Fergus McGovern me pidió que fuera a Probe a verle. Me acabó ofreciendo la conversión de *Trantor*, que cogí por lo espectaculares que eran los gráficos. Tenía un motor bastante flexible, así que acabé alcanzando y adelantando al programador de Spectrum."

Los gráficos que Bruty creó para el Amstrad dieron algún que otro dolor de cabeza a Perry, pero el programador recuerda que aceptó el desafío y trabajó codo a codo con su colega para generar efectos visuales inauditos en la época. "Estaba programado desde cero en Amstrad, y el mayor desafío fue el *enorme* personaje. Era inusual tener gráficos de ese tamaño, pero me gustaba el desafío."


» Nick Bruty

Pero a pesar de los coloridos gráficos de *Trantor*, Nick Bruty no cree que esa sea la versión definitiva. "En términos de características sí, pero nunca me gustó el modo de doble píxel del Amstrad. Los colores ayudaban a compensar, pero prefería la resolución de Spectrum. Lo que siempre me sorprendió de la versión de Perry es lo rápida y fluida que corría."

Trantor recibió críticas muy positivas en su momento, pero no vendió especialmente bien, aclara Bruty: "Estaba muy contento con la respuesta, fue una gran experiencia de debut para mí. Sin embargo, el éxito comercial fue discutible."

A esta le siguieron otras conversiones menos exitosas. "La de C64 es la más suave, aunque la paleta de colores está bastante apagada. La de MSX recuerda a la de Amstrad en términos de color y resolución, aunque su frame-rate es más bajo. El port de Atari ST es decepcionante. Técnicamente está correcto pero gráficamente es terrible. En cuanto al de DOS, ¡me sangran los ojos con esa paleta de cuatro colores!"

Ports aparte, *Trantor* original casi gozó de una secuela, pero Bruty revela que sus ideas nunca prosperaron. "Ni siquiera se empezó a trabajar en él. Si nos hubiéramos pasado a Amiga y ST habría intentado hacer un cooperativo, me gustaba la idea de los jugadores cubriéndose mutuamente. Habría alejado la cámara y, como David Perry y yo hicimos equipo durante unos años tras *Trantor*, imagino que nos habríamos encargado de esta secuela."

Finalmente, Bruty expresa una innegable satisfacción con el resultado: "Quizás haría la acción más direccional, no solo horizontal. Permitiría al jugador limpiar áreas y cambiaría la forma en la que funciona la presión del cronómetro. Me agrada lo bien considerado que sigue estando el juego: ¡me dan ganas de volver y revisitar el género!" *


» [ZX Spectrum] Los pistones de energía son tan dañinos para la salud de Trantor como para la de sus enemigos.


» [Amstrad] Rodeado por aliens, Trantor no tiene más remedio que fulminarlos a todos o morir en el intento.


» [ZX Spectrum] Los escudos dan a Trantor leves momentos de protección.



TRANTOR: THE LAST STORMTROOPER 101

■ Lejos de ser un sencillo y común run-and-gun, *Trantor* requiere tanto reflejos impecables como la capacidad de entregarse a la multitarea, más allá de desencadenar matanzas múltiples. Hay que evitar las trampas del escenario y los múltiples enemigos, pero lo importante es no agotar tiempo, energía y combustible.





LAS CONVERSIONES

Una carrera (con tiros) por los ports de Trantor.



C64

■ Más cercano gráficamente a la versión de Spectrum, el port de C64 carece de los pistones letales del original, así como de las estalagmitas, pero le añade una música tremendamente atmosférica. Una pena la pérdida de la interactividad con el escenario.



MSX

■ Una adaptación más que una recreación del *Trantor* de Spectrum: hay más variedad y la mecánica está levemente modificada. Hay menos aliens, lo que supone una mejora , pero también hay pistones que no se pueden esquivar y que dañan la salud de Trantor.




ATARI ST

■ El *Trantor* más espectacular visualmente, por no decir el más estilizado, es también el más facilón por culpa de algunos problemas de ajuste en la mecánica. Como en C64 no hay pistones ni estalagmitas, pero también hay demasiado espacio para liquidar aliens.



DOS

■ Teniendo en cuenta que el *Trantor* de DOS está renderizado a cuatro colores no tiene mal aspecto, aunque el héroe es un poco feo. Gráficos aparte la conversión es fiel, lo que proporciona el desafío más duro de todos los ports debido a la abundancia de enemigos.



resid

Una de las razones para tener una GameCube y uno de los mejores juegos de la franquicia. Resident Evil 4 es una compra obligada a cualquier precio. Luke Albigés nos cuenta los secretos tras la creación de este monstruo que redefinió la saga.

ent evil 4

Extrañamente, lo mejor de *Resident Evil 4* es que no es de verdad un juego de *Resident Evil.* Con la fórmula de los survival horror perfeccionada por los tres juegos originales y los spin-offs, tanto el equipo de desarrollo como los fans querían algo nuevo, algo diferente, un reto. Conseguirlo no fue fácil para Capcom, con el equipo explorando los elementos sobrenaturales en las primeras etapas del desarrollo, para evitar la fatiga de firmar 'otro juego de zombis'. Es difícil discutir que el resultado no mereció la pena, a pesar de la espera. Eliminar las cámaras estáticas en favor de una sobre el hombre, que ha acabado convirtiéndose en característica para los juegos de acción en tercera persona, y dejar atrás a los come-cerebros para dejar paso a los parásitos son los principales cambios. Ya no se trataba de survival horror, sino de survival terror.

Es una diferencia sutil en cuanto al lenguaje, pero es un cambio importante. Las bases de *Resident Evil* eran las películas de serie B y de terror - las cámaras estáticas permitían planificar los sustos y las técnicas cinematográficas clásicas, con el director controlando la acción en todo momento. Aunque los elementos de terror y ciertos tropos se mantuvieron en *RE4*, ya no eran el principio y el fin, siendo el miedo de encontrarse con un ejército de campesinos solo una de las amenazas más obvias (con mini-jefes como el Dr Salvatore y El Gigante recordando a lo vivido con Mr X y Nemesis), por lo escaso de los suministros, algo terrorífico. Horror es girar una esquina y descubrir una sorpresa ahí. Terror es encontrarte desamparado y oir el sonido de una motosierra acercándose.

"Nuestra inteción era crear algo completamente nuevo con *RE4* y llevar la serie hacia una nueva dirección," explica el productor Hiroyuki Kobayashi. "Durante el desarrollo, creamos diversos prototipos y los probamos. Si no nos gustaban, empezábamos de cero. Al final, hicimos cuatro versiones diferentes antes de fijar la dirección a la que queríamos ir." El terror psicológico era coto privado de Silent Hill, mientras que los elementos paranormales que Capcom intentó iban en contra de la temática científica de la serie. Por otra parte, quedarse con los zombis hacía que la saga diera la impresión de no evolucionar. "Los zombis ya no daban miedo a los jugadores," confirma Kobayashi. "Se habían convertido en carne de cañón que podía matarse con facilidad. Queríamos algo que no fuera como los enemigos que se habían visto antes, y que trajera de vuelta la sensación de miedo. Ese fue el origen de Los Ganados."

La naturaleza basada en los parásitos de estos nuevos enemigos fue el momento de inspiración que Capcom había estado esperando. Además de conceder total libertad creativa para crear nuevos tipos de enemigos - desde bichos mutantes que habían sido expuestos al parásito hasta huéspedes que fueron humanos- también se consiguió unir todo esto al lore existente, al clasificarlo como una nueva línea de experimentos con armas biológicas, consiguiendo con ello cubrir todos los frentes y seguir teniendo vía libre para incluir una gran variedad de horribles enemigos y retos a superar.

El cambio de premisa era necesario para evitar quemar a los fans con los zombis, aunque el cambio a un ▶

RESIDENT EVIL 4 101

■ *Resident Evil* de Capcom lo cambió todo, reinventando tanto la serie como el género para siempre. Leon S. Kennedy vuelve y debe combatir todo tipo de enemigos mientras busca a la hija del Presidente en una remota localización europea. Un fantástico juego de acción y el mejor trabajo de Shinji Mikami.



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** Capcom
» **DESARROLLADOR:** Capcom Production Studio 4
» **LANZAMIENTO** 2005
» **PLATAFORMA:** Varias
» **GÉNERO:** Acción



» [GameCube] Acaba con el tipo de la motosierra rápido o encontrarás la muerte.



» [GameCube] Sigue siendo uno de los juegos más bonitos del catálogo de GC.



» [GameCube] La intensa batalla de Leon con Krauser sigue siendo uno de los mejores QTEs.

LAS CONVERSIONES

Las mejores y peores versiones del clásico de Capcom



PS2

■ Aunque se habló mucho de la exclusividad del juego en GameCube, no pasó mucho tiempo antes de que apareciera en PS2... y con contenido adicional que no estaba en el original, como patada en los dientes definitiva para los fans de Nintendo.



Wii

■ Considerada la versión definitiva de *RE4*, gracias a sus controles por movimiento que potenciaban (al contrario de lo habitual) la acción. Con mejores gráficos, el mejor control y todo el contenido lanzado hasta entonces, es la mejor versión del clásico.



PC

■ Lanzado sin soportar el uso de ratones y como un port flojo, decepcionó a los jugadores. Los PCs son capaces de más y sus jugadores merecían (y esperaban) algo mejor. Muchos habrán pasado de él o lo habrán jugado en cualquiera de sus versiones para consola.



HD (PS3/360)

■ Capcom no ha estado demasiado acertado con sus remakes HD - *DMC* fue pasable, *RE* algo mejo-. Este tampoco es el remake que merecíamos. Si todo va a verse borroso, compensa quedarse con la versión de Wii y sus controles mejorados....

» [GameCube] La mirilla láser de tu arma permitía elegir a qué parte del cuerpo disparar.



MÁS DEL EQUIPO

VIEWTIFUL JOE
PLAFORMA: VARIOS
AÑO: 2003

P.N.03
PLATAF.: GAMECUBE
AÑO: 2003

KILLER7 (EN LA IMAGEN)
PLATAF.: VARIOS
AÑO: 2005



» [PS3] Esta pesadilla es aterradora y necesita un montón de balas para morir. .

estilo más centrado en la acción era un poco menos esperado. "Echamos un vistazo a los juegos que eran populares en el mercado en ese momento, alrededor de 2005, y nos quedó claro que los juegos que te permitían apuntar y disparar con precisión con ese estilo en 3ª persona eran el camino a seguir," revela Kobayashi. Muchos consideran que este giro a la acción fue lo que condenó al mal recibido *Resident Evil 5*, pero consiguió que las cosas empezaran a cambiar y se desarrollara un mayor interés en Occidente hace ya una década. Aunque hay que reconocer que las secuelas recalaron más en territorio de la acción, mientras que *RE4* no se cerró en banda a otras mecánicas. Sin embargo si queréis encontrar en este juego al culpable del giro de la serie hacia la acción, te encontrarás culpando a uno de los mejores juegos que jamás creados.

Es fácil tomar el buen diseño de un juego como algo plafinicado desde el principio, pero solo hay que echar un vistazo a las versiones pre-lanzamiento para ser consciente del largo camino recorrido por el equipo. Un detalle tan nimio, en apariencia, como la colocación de la cámara tuvo gran cantidad de interpretaciones antes de que el equipo decidiera su emplazamiento final. En el material en desarrollo se pueden ver híbridos entre cámaras fíjas y basadas en el apuntado, con distintas alturas, ángulos y profundidades que ofrecen unas tomas diferentes de la acción.

"Conseguir la posición correcta de la cámara fue un proceso de refinado muy arduo," admite Kobayashi. "Es una de esas partes del juego que necesitas clavar, ya que influye al resto de aspectos de la jugabilidad. Desde entonces, hemos jugado incontables juegos en 3ª persona en los que la cámara no está bien, aunque sea difícil descibir porqué - demasiado suelta, demasiado alejada o demasiado fija en la posición del jugador - lo que añade algo más de peso a la afirmación de que *RE4* lo hizo bastante mejor que la mayoría de juegos anteriores a él, pero también que muchos de los que llegaron después.

> **"Estaba claro que los juegos que dejaban apuntar y disparar con precisión eran el camino a seguir"**
> Hiroyuki Kobayashi

Había otros retos que el equipo tuvo que afrontar debido al mayor ritmo del juego. Los jugadores podrían acostumbrarse a los enfrentamientos a gran escala (tanto en términos de número de enemigos como de su tamaño), mientras que en los anteriores era todo lo contrario, con pocos enemigos y máxima tensión (lo que bajaba el ritmo al que los jugadores se acostumbraban a cada enemigo). Que aparecieran en grupos mayores y con mayor frecuencia implicaba que tenía que hacerse algo para evitar que la gente sintiera que tenían controlados un nuevo tipo de enemigo en cuestión de minutos. Cuando se le pregunta sobre el mayor reto de diseño durante el desarrollo, Kobayashi cita este problema como el principal escollo. "Probablemente el proceso de discernir qué criaturas debían aparecer en la segunda mitad del juego," nos confirma. "En ese punto ya estarías acostumbrado a Los Ganados, por lo que mantener las cosas interesantes y seguir siendo fiel a la atmósfera del juego es un equilibrio difícil de encontrar."

Capcom afrontó una buena cantidad de retos al llevar la serie a una nueva dirección, por lo que es interesante cómo el equipo decidió pasar estos retos al jugador. Un buen ejemplo de esto fue el sistema de inventario -se dijo adios a la rejilla simple en el que cualquier objeto ocupaba una casilla tan solo, reemplazándola con una rejilla mejorada mucho mayor, en la que cada uno de los objetos del juego tenía un tamaño determinado, ocupando un número distinto de bloques. El sistema existente para la microgestión del inventario se había quedado viejo y resultaba simple (coge la cinta de la máquina de escribir, un objeto curativo, tu arma principal y alguna munición de reserva, dejando espacio para los objetos de los puzles), pero esta ingeniosa nueva mecánica nos obligaba a pensar sobre lo que llevábamos y por qué, convirtiéndose casi en un mini-juego. "*Tetris* fue nuestra inspiración," dice Kobayashi entre risas. "Pensé que sería divertido si tuvieras que jugar a un juegos de puzles para tratar de meter todo



» [GameCube] Mercenaries fue un excelente mini-juego en muchas versiones porsteriores.



» [GameCube] Las armas de *RE4* eran muy satisfactorias de usar y en ocasiones algo confusas.



» [GameCube] El rifle de francotirador era especialmente útil para proteger a Ashley.

LOS 5 DE CAPCOM

El quinteto de juegos que diseñaron para la consola de Nintendo.

P.N.03



■ Somos fans del primer juego de Capcom de este quinteto, al jugarse como un shoot'em up de la vieja escuela. No gustó a todo el mundo, dejando en algunos la sensación de que Capcom se dio prisa para sacarlo antes del final de su año fiscal, por lo que el resultado final se resintió. El posterior trabajo de Mikami en *Vanquish* sirve de ejemplo de lo que podría haber sido este juego si hubiera tenido algo más de tiempo...

VIEWTIFUL JOE



■ Este plataformas sin complejos fue un éxito a muchos niveles - trayendo de vuelta un género muerto, añadiendo un nuevo personaje épico al elenco de Capcom y ofreciendo un juego que convirtió una mecánica obvia en uno de sus principales pilares. No fue genial, pero sus secuelas y la inclusión de Joe en *Marvel Vs. Capcom 3* demostró que la compañía nipona le profesa mucho amor a este juego.

RESIDENT EVIL 4



■ Una sorprendente reinvención para esta serie de terror y para su género. Sería difícil discutir que este juego no es el mejor del quinteto de Capcom para GC. El juego más bonito de la consola en su momento y toda una lección de como rejuvenecer una franquicia. Merece el status de clásico y podría decirse que es el mejor juego de la generación. Incluso sin tener a Barry Burton.

kILLER7



■ Controvertido, confuso con mucho estilo, raro... *killer7* es todas esas cosas y algunas más. Combinando la resolución de puzles con algunos elementos de shooter sobre raíles y con 7 personajes jugables diferentes, *killer7* es uno de los juegos más originales que ha alumbrado Capcom a lo largo de sus décadas de existencia. Lo odias o lo amas, pero necesitarás jugarlo para saber de qué lado estás.

DEAD PHOENIX



■ Por desgracia, el quintento de Capcom nunca se completó -este shooter a lo *Panzer Dragoon* se canceló antes del lanzamiento. No fue difícil verlo venir, ya que los otros cuatro juegos del quintento tuvieron mucho calentamiento pre-lanzamiento (incluyendose la muestra de versiones previas diferentes al juego final), mientras que solo existen un puñado de pantallas de este juego.





lo que necesitas utilizar, sin dejar huecos y así maximizar su eficiencia."

Aunque puede que sea uno de los mejores de todos los tiempos, *RE4* sigue teniendo mucho que contar. Su uso de los QTEs se convirtió en la piedra de toque para diversos desarrolladores que buscaban una forma fácil de incorporar eventos cinematográficos a sus juegos, sin quitar el control total de la acción a los jugadores, aunque pocos consiguieron hacerlo tan bien. Su proliferación en juegos de todo tipo hizo que los jugadores lo acabaran odiando, aunque la ejecución de estos por parte de Capcom fue impecable - los QTEs hicieron hincapié en el concepto de terror. Machacar botones para escapar de una columna que colapsa, no habría sido tan intenso si lo solo hubiera que mover un poco el stick, y no saber cuando podría aparecer la orden en pantalla te dejaba pegado al mando todo el tiempo.

Los QTEs se convirtieron en la espina dorsal de uno de los encuentros más memorables del juego - la lucha con cuchillos con Krauser hacia el final dependía en buena medida de ellos (y es el combate favorito de Kobayashi en el juego - "Me encanta la pelea contra Jack Krauser. Sus movimientos de cuchillo son geniales" nos cuenta entusiasmado"), permitiendo que la batalla sea mucho más tensa de lo que habría sido con un método de control tradicional. Esa es la razón por la que juegos como los de Quantic Dream (*Heavy Rain*) siguen empleando tales mecánicas, ya que permite a los jugadores centrarse en la acción y la narrativa hasta que se les pide que entren en acción. También se han utilizado en las aventuras gráficas de Telltale, como *The Walking Dead*, mostrando como *RE4* marcó el camino a seguir con los QTE.

Kobayashi parece encantando de que su juego siga siendo tan reverenciado una década después como para que los jugadores le nombren con frecuencia en las listas de los 10 mejores de todos los tiempos. "Es un honor increíble que me hace muy feliz," nos cuenta. "Han pasado diez años desde que se lanzó el juego, y es genial ver lo mucho que los fans han amado el juego en este tiempo. En 2016, la serie *Resident Evil* cumple su vigésimo aniversario, y no solo yo, sino todos en Capcom trabajaremos duro para hacer grandes juegos que los fans puedan disfrutar." Es justo decir que la mayoría de fans de *RE* se han bajado del tren del hype en los últimos años, desilusionados con el declive de la franquicia hacia la acción, y suplican por el retorno al survival horror. Aunque nuevos anuncios como el de *Umbrella Corps* no parecen atisbarlo, Capcom está escuchando y muchas de las peticiones van sobre devolver la serie a sus orígenes en la 7ª entrega de la serie – algo que seguramente funcionaría bien, dado el boom del terror, el éxito de los remakes de la serie y el hecho de que se trata de una franquicia que sigue siendo muy popular. ★







RESIDENT EVIL 3.5

Hubo cierto número de prototipos y demos hechas para *Resident Evil 4* que acabaron mordiendo el polvo por el camino. El primer tráiler del juego estaba ambientado en un castillo, marcando un tono gótico para lo que iba a ser un survival horror más tradicional con ángulos de cámara fijos. La siguiente oleada de publicidad mostró otro ángulo, esta vez más psicológico. En cuanto a mecánicas estaba a medio camino entre los juegos originales y el *RE4* que conocemos - la cámara está fija pero cambia al hombro de Leon cuando apunta con un arma. Hubo una tercera versión que nunca llegó a mostrarse en la que se volvía a los zombis como enemigos principales, y que se eliminó por ser demasiado familiar. En cada una de estas intentonas, podemos ver un poco del ADN que hizo a *Resdent Evil 4* el gran clásico que es a día de hoy.





PANTALLA FINAL



TIME GAL

» La irrupción del Mega CD trajo consigo una tonelada de producciones FMV de factura yanqui, pero también sirvió para resucitar a unos cuantos primos nipones de *Dragon's Lair*, creados a principios de los 80 para Laser Disc. *Time Gal* era uno de ellos. Tras un sinfín de peripecias, la aventura de la moza del pelo verde llegaba a su fín...



01

» Reika se enfrenta cara a cara con el malvado Luda, pero éste la desarma y nuestra heroína se ve, literalmente, entre la espada y la pared. ¿Será este el final de la pizpireta muchacha de verdes cabellos? Ni mucho menos...



02

» Afortunadamente, Reika recuerda en ese instante que posee la habilidad de parar el tiempo (a buenas horas), asi que detiene el crono, sale de la trampa y gira la torreta del villano 180º. Una táctica algo cutre, pero realmente efectiva.



03

» Un desconcertado Luda descubre demasiado tarde la triquiñuela, justo a tiempo para ver cómo su disparo láser acaba reventando todo el chiringuito. Si, echa a correr, cretino. Como si pudieras escapar de la explosión de dos zancadas.



04

» Reika regresa al futuro sin un rasguño (escapó instantes antes de que todo volara por los aires). Allí es felicitada por un obispo y un montón de gente que se compra la ropa en la misma tienda. Podía haber capturado a Luda en lugar de dejar que muriera, pero los justicieros del futuro son así: implacables y en bragas.



05

» Nuestra viajera del tiempo agradece nuestros esfuerzos con un encantador besico hacia la pantalla. No es para menos, después de haber puesto a prueba nuestra paciencia y la robustez del mando de Mega Drive a lo largo de una sucesión de atolondrados, y muy pixelados, paseos por diversas épocas.

KING ARCADE SLIM

Tu máquina recreativa ARCADE en casa.














www.FACTORYARCADE.com

608 864 349 · 659 136 548










TIENDA ONLINE